NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

08/03 Ausgabe 75 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DA -MAGAZIN

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

PÜNKTLICH ZUM EUROPA-START
AM 25. JULI: Auf 12 Seiten Test und Komplettlösung!

VIEWTIFUL Joe

4-Seiten-Import-Test: Alles über Capcoms neues Meisterwerk! Nur für den GameCube!

GTA für GameCube? Activision hat die Antwort!

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

EXKLUSIV-REPORTAGE: Die neuesten Infos rund um das mit Spannung erwartete Gangster-Epos inklusive Exklusiv-Interview auf vier Seiten!

Exklusiv für den GameCube

WWE Wrestlemania XIX

SCHLAGABTAUSCH: Wir sagen euch, warum das neue Wrestling-Spiel an alte Klassiker anknüpfen kann!

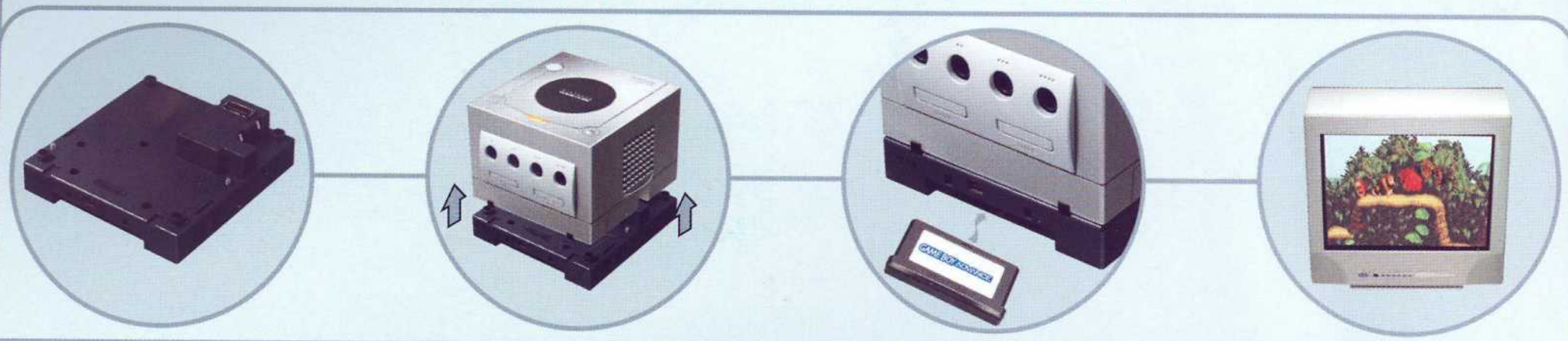
Die Daily Soap zum Mitspielen

Die Sims brechen aus

ANGESPIELT: Der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten für GameCube und GBA!

ICH GLAUB' ICH GLOTZE!

GAME BOY PLAYER. JETZT KANNST DU DEINE GAME BOY SPIELE AUF DEM FERNSEHER SPIELEN.



NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY™ PLAYER

GAME BOY ADVANCE

EDITORIAL

Der Sammlerwahn geht weiter:

POKÉMON KEHRT ZURÜCK!

Rubin, Saphir und die Folgen ...

DIE AHNENGALERIE KOMPLETT?

Auf eines darf man sich bei Nintendo immer verlassen: Egal welche Nintendo-Konsole man sich kauft, bewährte Recken aus den bisherigen Nintendo-Highlights tauchen über kurz oder lang auch auf dem neuen System auf. Nachdem Mario (*Super Mario Sunshine*), Link (*Zelda: The Wind Waker*), Samus (*Metroid*), Starfox (*Starfox Adventures*), Wario (*Wario World*) und sogar Luigi (*Luigi's Mansion*) auf dem GameCube größtenteils erfolgreiche Comebacks feiern durften, schickt sich nun sogar die versammelte Pokémon-Bande an, dem GameCube zu neuen Höhenflügen zu verhelfen. Nachdem Nintendo in den vergangenen Jahren verdächtig auffällig komplett auf die Erwähnung der Pokémon im Zusammenhang mit dem GameCube verzichtete (man wollte wohl dem GameCube kein Kinder-Image aufdrücken), gibt man nach den überragenden Erfolgen von *Pokémon Rubin* und *Saphir* in den USA und Japan die Zurückhaltung auf. Branchenexperten sind der festen Überzeugung, dass durch die Veröffentlichungen der beiden neuen *Pokémon*-Editionen auf dem Game Boy Advance am 25. Juli auch in Europa ein neuer Pokémon-Boom bei Kids zwischen 6 und 15 entfacht wird. Diese beiden Spiele sind natürlich erst der Startschuss. Im Herbst startet die neue TV-Serie, später wird dann u. a. *Pokémon Colosseum* auf dem GameCube und *Pokémon Pinball* auf dem Game Boy Advance für frischen Wind sorgen. Eine komplette Übersicht über Nintendos Pläne in Sachen Pokémon sowie Test und Komplettlösung zur *Pokémon Rubin & Saphir* findet ihr in dieser Ausgabe. Übrigens: Wer regelmäßige Infos zum Pokémon-Wahn sucht, dem können wir unser Schwestermagazin *Kids Zone* empfehlen. Hier gibt es sogar alle 14 Tage noch mehr aktuelle Infos, Poster und Tagebücher zur Poké-Reihe.

WIRD N-ZONE ZUR POKÉMON-ZONE?

Keine Sorge. In N-ZONE werden wir uns auch künftig auf die reine Vorstellung von neuen Pokémon-Produkten beschränken und das Heft nicht zur „Pokémon-Zone" umgestalten, wie es vielleicht von so manchem treuen Leser befürchtet wird. Ihr werdet bei uns alles erfahren, was es über neue Spiele zu sagen gibt, allerdings stehen bei uns die restlichen Spiele für GameCube und Game Boy Advance weiterhin im Mittelpunkt. Die Titelstory zu *True Crime: Streets of L. A.* ist der beste Beleg für diese Tatsache! Gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

WO IST OLIMAR?
Voller Vorfreude auf Pikmin 2 stürzte sich das N-ZONE-Team in den Vorgarten von COMPUTEC und suchte den abermals gestrandeten Astronauten. Ob es fündig wurde, verraten wir euch nächsten Monat. (Anmerkung: Udo hat offensichtlich schon eine höhere Entwicklungsstufe erreicht ...)

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Stefanie Sämann (Layout)

INHALT 08/2003

NEWS

6 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

10 Einzigartiges Duo
14 Pokémon – Rückkehr eines Kultes?

RUBRIKEN

97 Abo Inside
40 Charts
72 Feedback
66 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
68 Leserbriefe
34 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Advance Wars 2 31
Black & Bruised 78
Boktai 32
Buffy: König Darkhuls Zorn 33
Def Jam Vendetta 76
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 78
Die Sims 78
Die Sims brechen aus 26
Disney Sports Basketball 57
Disney Sports Motocross 57
Dragon Ball Z: Budokai 9
Enter the Matrix 90
F1 Career Challenge 46
Family Stadium 2003 60
Final Fantasy: Crystal Chronicles 9
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak 57
Hey Arnold! The Movie 79
Hitman 2: Silent Assassin 42
Hot Wheels: Velocity X 78
Kero Kero King DX 60
Knights of the Temple 6
Let's Create a Derby Stallion 3 59
Madden NFL 2004 58
Mario Golf: Toadstool Tour 9
MegaMan Network Transmission 50
Muppets Party Cruise 60
Outlaw Golf 50
Pokémon Rubin & Saphir 52,80
Prince of Persia: The Sands of Time 7
Red Faction 2 77
Sega Soccer Slam 79
Sonic Adventure DX: Director's Cut 48
Speed Kings 49
SX Superstar 49
Terminator 3: Rise of the Machines 7
The Hobbit 59
The Incredible Hulk 56
Tony Hawk's Underground 28
Top Gear Rally 30
True Crime: Streets of L. A. 18
Viewtiful Joe 62
Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray 57
Wing Commander Prophecy 56
WWE Wrestlemania XIX 24
XIII 22
YU-GI-OH! Worldwide Edition 77

REPORTAGE 10

EINZIGARTIGES DUO

Die Verbindung beider Nintendo-Systeme wird immer populärer. Wir zeigen euch in unserer Reportage alles um das starke Duo. Spiele, Meinungen, Ausblicke.

VORSCHAU 18

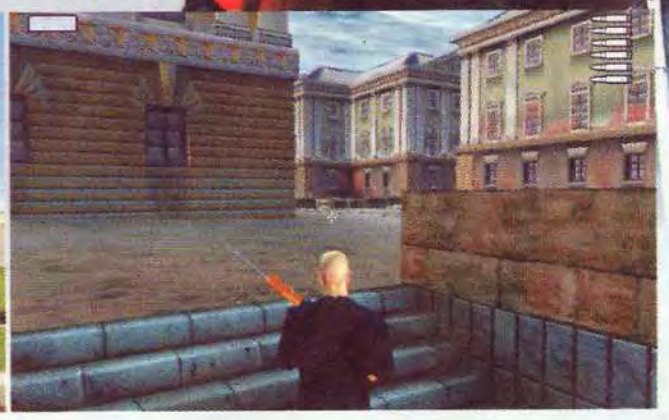
TRUE CRIME: STREETS OF L. A.

Activision hat großes Kino in der Mache. Eine riesige Stadt, eine spannende Story und atemberaubende Kämpfe. Warum dieser Titel so besonders und vor allem spektakulär ist, erfahrt ihr ab Seite 18.

TEST 42

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

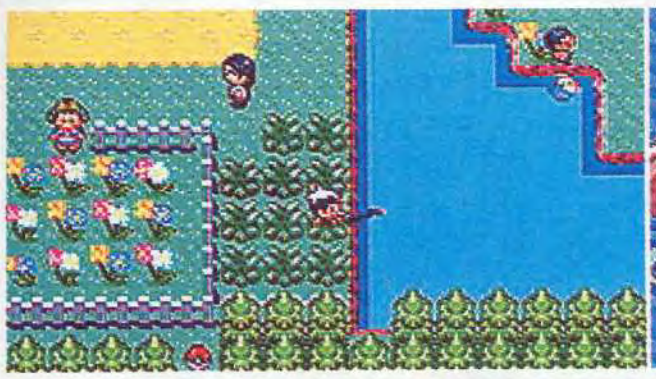
Der ruchlose Auftragskiller treibt nun auch sein Unwesen auf dem GameCube und befreit die Welt von so manchem Ungeziefer. Ob das Game wirklich quadratisch, praktisch, gut ist, erfahrt ihr ab Seite 42.



TEST 52

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Achtung, Achtung! Eine wichtige Durchsage! Deutschland wird in kurzer Zeit Schauplatz einer unglaublichen Invasion. Die Pokémon sind wieder da. Lest ab Seite 52 den umfassenden Lagebericht.



TEST 62

VIEWTIFUL JOE

Fantastisch, genial, einfach Viewtiful! Capcoms neuester Geniestreich wird ab Seite 62 auf Herz und Nieren geprüft!

N-ZONE INHALT

VORSCHAU

GAMECUBE

26 **Die Sims brechen aus**
Virtuelles Leben, die Zweite!

28 **Tony Hawk's Underground**
Tony geht neue Wege!

18 **True Crime: Streets of L. A.**
Ein Tag im Leben eines Cop!

24 **WWE Wrestlemania XIX**
The Rock rockt wieder!

22 **XIII**
Ego-Cel-Shader auf 13 Uhr!

GAME BOY ADVANCE

31 **Advance Wars 2**
Strategie für unterwegs!

32 **Boktai**
Bringt Licht ins Dunkel!

33 **Buffy: König Darkhuls Zorn**
Die Jagdsaison ist eröffnet!

30 **Top Gear Rally**
V-Rally schluckt mächtig Staub!

TEST

GAMECUBE

46 **F1 Career Challenge**
42 **Hitman 2: Silent Assassin**
50 **MegaMan Network Transmission**
50 **Outlaw Golf**
48 **Sonic Adventure DX: Director's Cut**
49 **Speed Kings**
49 **SX Superstar**
62 **Viewtiful Joe**

GAME BOY ADVANCE

57 **Disney Sports Basketball**
57 **Disney Sports Motocross**
57 **Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak**
52 **Pokémon Rubin & Saphir**
56 **The Incredible Hulk**
57 **Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray**
56 **Wing Commander Prophecy**

KOMPLETTLÖSUNG

80 **Pokémon Rubin & Saphir**

KURZTIPPS

90 **Enter the Matrix**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

78 **Black & Bruised**
76 **Def Jam Vendetta**
78 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
78 **Die Sims**
77 **Red Faction 2**
79 **Sega Soccer Slam**

GAME BOY ADVANCE

79 **Hey Arnold! The Movie**
78 **Hot Wheels: Velocity X**
77 **YU-GI-OH! Worldwide Edition**

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. **Pokémon Rubin & Saphir:** Nintendos Sammelmonster sind wieder auf vollem Erfolgskurs!
2. **Viewtiful Joe:** Capcoms Cel-Shading-Prügler rockt den GameCube!
3. **Top Gear Rally:** Da muss sich *V-Rally 3* warm anziehen!
4. **WWE Wrestlemania XIX:** Besser als erwartet!
5. **Boktai:** Endlich mal wieder ein innovatives Spiel!

FLOPS

1. **Sonic Adventure DX:** Unwürdige Umsetzung des Dreamcast-Klassikers!
2. **Sommerloch:** Kaum Neuerscheinungen für den GameCube!
3. **Dragon's Lair 3D:** Die Testversion lässt immer noch auf sich warten!
4. **Zu heiß:** Immer noch kein Ventilator in der Redaktion
5. **Wakeboarding Unleashed:** Kein Vergleich mit Xbox- und PS2-Version.

Knights of the Temple

ACTION TDK bietet euch mit diesem GameCube-Titel ein Hack&Slay-Spektakel vom Feinsten!

Knights of the Temple war auf der E3 einer der vielversprechendsten Action-Titel, die gezeigt wurden. Der Titel befindet sich in Entwicklung bei dem schwedischen Entwickler Starbreeze, der bereits für das grafisch imposante, aber spielerisch maue *Enclave* auf der Xbox verantwortlich zeichnete. *Knights of the Temple* erscheint nun für alle Plattformen und soll auch spielerisch Akzente setzen. Der Hauptcharakter des Spiels begibt sich auf eine Reise nach Palästina und versucht, die Entführung seines Vaters aufzuklären. Dabei kämpft ihr gegen unzählige Feinde und magische Wesen. Das Spielprinzip bietet simples Hack & Slay à la *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*. Die Atmosphäre von *Knights of the Temple* ist aber durchaus mit der düsteren Stimmung von *Eternal Darkness* vergleichbar. Grafisch basiert der Titel auf der *Enclave*-Grafik-Engine, womit die Optik bereits jetzt beeindrucken kann. Die Veröffentlichung ist für Ende Januar angesetzt. Erwartet bereits in den kommenden Monaten mehr zu diesem Titel! (fs)

Hersteller: TDK Mediactive
Internet: www.tdk.de
Termin: Januar 2004

IMPOSANT Grafisch ist der Titel bereits jetzt sehr beeindruckend!

MAGISCH Ihr trefft auch auf Fantasie-Wesen!

VIELFALT Von Messern über Pfeil und Bogen bis hin zu Schwertern werdet ihr alles verwenden können!

NEWSTICKER

+++ Erfolgreich: Nintendo hat seit Markteinführung im Juni 2001 mehr als 6 Millionen GBA und GBA SP in Europa abgesetzt. **+++ Matrix und kein Ende:** Atari gibt bekannt, dass sich *Enter the Matrix* innerhalb weniger Wochen insgesamt 2,5 Millionen Mal verkauft hat. **+++ IG Metall:** Vivendi-Universal will Spiele rund um die alternden Dröhn-Rocker Metallica veröffentlichen. Keine Panik, erst 2005 geht's mit einem Auto-Action-Spiel los. **+++ Will TV:** *Sims*-Erfinder Will Wright bastelt an einem neuen Fernsehsender-Serienkonzept für den US-Sender Fox. **+++ Verrückter Film:** Nintendo gibt bekannt, dass es eine Serie oder einen Film von *Eternal Darkness* geben könnte. Die Rechte wurden vor kurzem an Hypnotic verkauft. **+++ Nintendo kauft Aktien zurück:** Nintendo hat für rund 700 Millionen Dollar

Terminator 3: Rise of the Machines

ACTION **Atari bringt das Videospiel zum Kinofilm!**

Nach *Enter the Matrix* bringt Atari nun das nächste Spiel zu einem Kinofilm: *Terminator 3*. Genau wie im Kinofilm muss der gute alte T-800 (im Film natürlich von Arnold Schwarzenegger gespielt) gegen die neue Terminatrix kämpfen. Das Spielgeschehen wird dabei aus einer Ego-Perspektive gesteuert. Ihr könnt auf über 20 Waffen zurückgreifen und sogar Teile der Umgebung zerstören. Auf der E3 konnte der Titel allerdings noch nicht überzeugen. Der Film startet am 31. Juli in den Kinos, auf das Videospiel müssen wir noch ein bisschen länger warten. *Terminator 3: Rise of the Machines* erscheint am 13. November. **(fs)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 13. November

UND ACTION Anders als die Spielszenen sehen wenigstens die Render-Sequenzen richtig gut aus.

Formel BMW Racing Game 2003

MOBILE GAMING **Das BMW-Rennspiel für unterwegs.**

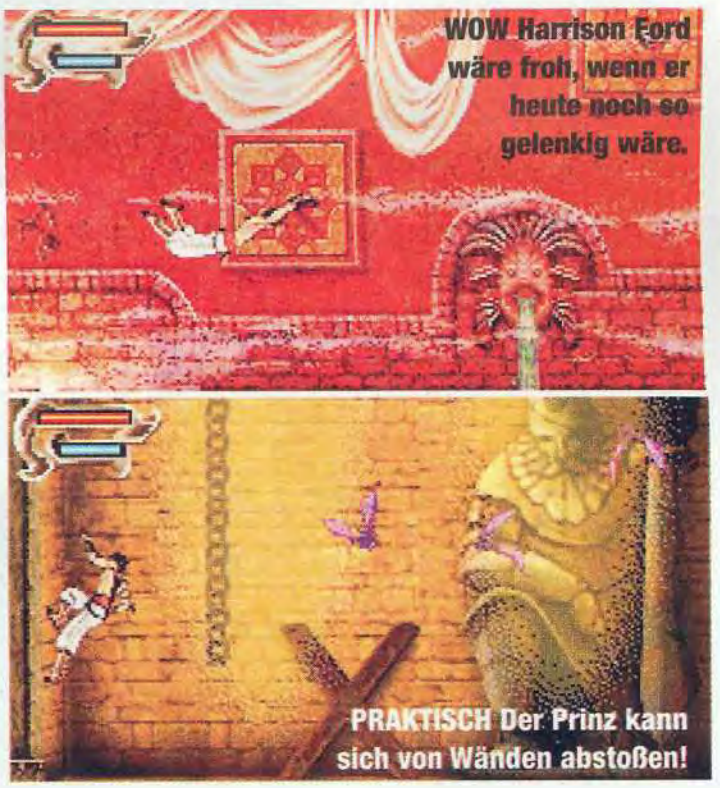
Wer keinen GBA zur Hand hat, kann auch mit den Mobiltelefonen Nokia 3650 und 7650 unterwegs zocken. So könnt ihr euch unter der Internetseite www.bmw-motorsport.com das Spiel *Formel BMW Racing Game 2003* herunterladen. Dann könnt ihr im Formel BMW Racing Center, der Formel BMW Rookie und der Formel 1 BMW Meisterschaft eure Fahrkünste demonstrieren. Das Schrauben an Aerodynamik, Federung und Getriebe gehört zum Rennalltag dazu. Eine Meisterschaft wird über sieben Rennen ausgetragen. Auf der Webseite www.bmw-motorsport.com werden Tipps zum besten Wagen-Setup geboten. Per SMS können die persönlichen Bestzeiten geschickt werden. **(fs)**

Prince of Persia

ADVENTURE **Der Prinz macht auch auf Nintendos Handheld den Orient unsicher!**

Nachdem wir euch in der vergangenen Ausgabe bereits die ausgezeichnete GameCube-Version vorgestellt haben, möchten wir euch nun die Game-Boy-Advance-Umsetzung von *Prince of Persia* näher bringen. Die Geschichte ist dabei identisch mit dem GameCube-Titel, das heißt, der Prinz versucht immer noch den Unheil bringenden Sand der Zeit zu bannen, den er versehentlich freigesetzt hat. Anders als bei *Prince of Persia* für den GameCube stellt das GBA-Pendant hardwarebedingt kein 3D-Spiel dar, sondern wird aus einer klassischen Seitenansicht gespielt. Nichtsdestotrotz kann unser Held springen, klettern, hangeln und natürlich kämpfen. Die ersten Screenshots sehen bereits sehr vielversprechend aus. Bald werden wir mehr zu den *Prince of Persia*-Spielen zu berichten haben! **(fs)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: November



WOW Harrison Ford wäre froh, wenn er heute noch so gelenkig wäre.

PRAKTISCH Der Prinz kann sich von Wänden abstoßen!

knapp acht Millionen eigene Aktien zurückgekauft. So möchte man feindlichen Übernahmen vorbeugen. **+++ Kurioses für den GBA:** Der Import-Händler Lik Sang bietet eine Kurbel für den GBA an. Sportliche Spieler drehen acht Minuten an der Kurbel und laden so den Akku auf. Damit erhält man angeblich 15 Minuten weitere Spielzeit. **+++ Ati wieder in der Gewinnzone:** Der Hersteller des GameCube-Grafik-Prozessors hat im dritten Geschäftsquartal 2003 12,44 Millionen Dollar Gewinn gemacht. 2002 musste man noch einen Verlust von 1,95 Millionen Dollar im selben Zeitraum verbuchen. **+++ Bigben verzeichnet Verlust:** Der französische Publisher Bigben musste im vergangenen Geschäftsjahr einen Verlust von 10,4 Millionen Euro hinnehmen. 2001/2002 erwirtschaftete man noch einen Gewinn von 8,99 Millionen Euro. **+++ Zeit vorbei:** Nintendo stellt die Produktion von NES und SNES im September 2003 ein. Vom NES wurden weltweit 61,88 Millionen Systeme verkauft. Die Geräte wurden bislang in geringen Stückzahlen weiterproduziert. **+++**

NEWS

INFO KURZ & KNAPP

N-ZONE-SONDERHEFT:
Ihr hängt bei einem Spiel fest? Dann besorgt euch das N-ZONE-Sonderheft mit jeder Menge Cheats&Codes sowie Komplettlösungen zu Toptiteln wie Zelda: The Wind Waker, Resident Evil, Resident Evil Zero, Super Mario Sunshine und vielen mehr! Mit exklusiven GameCube-Aufklebern! Jetzt im Handel!

BURNOUT-2-CONTEST:
Unser Wettbewerb stieß auf breite Resonanz. Die Gewinner werden derzeit ermittelt und die Preise zugestellt. In der nächsten Ausgabe geben wir die Siegerzeiten bekannt.

CARD-E-READER:
Der Card-e-Reader erscheint nicht in Deutschland. „Man muss sehr viel über das Produkt wissen und eine hohe Überzeugungsarbeit im Handel leisten!", begründet Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland, die Entscheidung. Mit dem Card-e-Reader kann man Sammelkarten auslesen und alte NES-Spiele freischalten.

MATRIX-LÖSUNGSBUCH:
Für 14,95 € bietet der Future-Press-Verlag ein *Enter the Matrix*-Lösungsbuch an. Wer das Geld nicht im Fachhandel verprassen will, sollte auch einmal auf **www.n-zone.de** nachschauen. Dort versteigern wir nämlich drei Lösungsbücher.

Neuer Spiele-Oscar

G.A.I.A. Ihr bestimmt die Top-Titel der letzten zwölf Monate!

Beim „Games Award für Interactive Achivement 2003", kurz G.A.I.A., könnt ihr die besten Spiele der letzten zwölf Monate bestimmen. Die Abstimmung erfolgt bundesweit vom 5. Juli bis zum 5. August für die Systeme Xbox, PC, PlayStation 2, GameCube und Game Boy. Unter der Leitung des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.) wurden am 18. Juni die Nominierungen anhand der Media Control Charts vorgenommen. Die dafür zuständige Jury bestand unter anderem aus Experten von Viva, Giga, dem Chefredakteur der *PC Action*, Christian Bigge, der Chefredakteurin von *PC Games*, Petra Maueröder, und unserem Redaktionsdirektor Hans Ippisch. Die Abstimmung findet per SMS-Voting in Kooperation mit T-Online statt. Eine Stimmabgabe per Postkarte ist auch möglich. Insgesamt winken Sachpreise und Reisen im Gesamtwert von über 20.000 Euro. Der Hauptpreis ist eine Reise für zwei Personen zu einem der führenden Entwicklerstudios in den USA. Die Ergebnisse der Abstimmung werden auf der Games Convention (21.-24.08. in Leipzig) bekannt gegeben. Dort werden dann auch die Trophäen im Rahmen einer Preisverleihung an die Entwickler überreicht. Nachfolgend die Nominierungen für den G.A.I.A. 2003 (pro Kategorie darf einmal abgestimmt werden):

GameCube

SMS-Kürzel	Titel
ngc metroid	Metroid Prime (Nintendo)
ngc pikmin	Pikmin (Nintendo)
ngc starfox	Starfox Adventures (Nintendo)
ngc super	Super Mario Sunshine (Nintendo)
ngc zelda	The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo)

Game Boy

SMS-Kürzel	Titel
ngb advance	Advance Wars (Nintendo)
ngb golden	Golden Sun (Nintendo)
ngb metroid	Metroid Fusion (Nintendo)
ngb rayman	Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
ngb zelda	The Legend of Zelda: Link to the Past (Nintendo)

Das SMS-Kürzel (Beispiel: für das GameCube-Spiel „Metroid Prime" den Text: ngc metroid) aus jedem Mobilnetz an die Tel.-Nr. 82444 senden.
(Preis je SMS: € 0,49)

Teilnahme per Postkarte unter Angabe des SMS-Kürzels an folgende Anschrift: T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort „G.A.I.A.", Postfach 101152, 64211 Darmstadt.

Die Abstimmung per SMS beginnt am 05.07.03 um 0:00 Uhr und endet am 05.08.03 um 24:00 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist Teilnahmeschluss ebenfalls der 05.08.03, maßgeblich ist der Zugang bei T-Online International AG, Darmstadt (nicht der Poststempel).

Die Teilnahme erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.

Neue Screenshots der kommenden Highlights!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns noch einige brandheiße Bilder zu einigen der Topspiele dieses Jahres! Die wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten!

Dragon Ball Z: Budokai

BEAT 'EM UP | **Die Anime-Serie bald auch auf dem GameCube!**

Bei dem Titel handelt es sich um eine Umsetzung des bereits erhältlichen PS2-Titels. Diesen Monat erreichten uns neue GC-Screenshots. Wer in Sachen *Dragon Ball Z* auf dem Laufenden bleiben will, dem können wir auch unser Schwester-Magazin *Kids Zone* ans Herz legen. **(fs)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 28. November

MEHRFACH-TREFFER Mit etwas Geschick könnt ihr spektakuläre Kombos anbringen (oben).
CELL-CHARAKTER Ihr erhaltet dieselben Charaktere wie in der PlayStation-2-Version. (rechts).

Mario Golf: Toadstool Tour

SPORT | **Konkurrenz für Tiger Woods oder doch eher Ace Golf?**

Leider ist uns in der letzten Ausgabe ein kleiner Fehler passiert. Der von uns im Spiele-Lexikon angegebene Termin bezog sich auf die US-Version. Europäische *Mario Golf*-Fans müssen sich noch bis zum vierten Quartal gedulden. Schon bald gibt es den Import-Test. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 4. Quartal

SCHLOSSPARCOUR Der Kurs ist mit Sandbunkern und Wasserlöchern gespickt (oben).
MALERISCH Peach versucht bei Sonnenuntergang das Loch zu treffen (rechts).

Final Fantasy: Crystal Chronicles

ROLLENSPIEL | **Squares RPG nimmt konkretere Formen an.**

Wie regelmäßige N-ZONE-Leser wissen, spielt sich *Final Fantasy: Crystal Chronicles* eher wie *Secret of Mana* aus einer isometrischen Perspektive. Häufig erreicht uns die Frage, ob das Spiel auch ohne GBA zu spielen sei. Die Antwort ist: Ja, das Spiel funktioniert für 1-4 Spieler sowohl mit als auch ohne GBA. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.square.co.jp
Termin: Dezember

ZAUBERHAFT Ihr werdet einige atemberaubende Orte bereisen.

Heiße Preise für coole Leser!

GEWINNSPIEL-FÜHRER | **Der Wegweiser zum Glück!**

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch einfach in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
News	Preise im Wert von über 20.000 Euro!	Seite 8
News/Kurz und Knapp	Matrix-Lösungsbuch	Seite 8
Charts	U. a. ein limitierter GBA sowie Pokémon Rubin & Saphir!	Seite 40
Hitman 2	Hitman 2, TimeSplitters 2, Ace Golf	Seite 45
Leserbriefe	Einen GameCube	Seite 69
N-ZONE unter Beschuss!	F1 Career Challenge, Def Jam Vendetta, coole T-Shirts!	Seite 97

Einzigartiges Duo

Nintendo geht in die Vollen und zeigt, was man mit dem GameCube und Game Boy Advance alles anstellen kann.

Die Zeiten, als Nintendo unangefochten die Nummer 1 auf dem Videospielemarkt war, sind vorbei. Sony konnte sich mit der PS2 den größten Marktanteil sichern und gibt die Poleposition so schnell auch nicht mehr her. Mit Microsoft hat Nintendo einen weiteren (finanz-)starken Konkurrenten bekommen, der mit leicht überlegener Technik und einem günstigen wie auch einfachen Online-Konzept die Spieler begeistern kann. Was also tun? Nachdem Nintendo ja schon ausreichend bewiesen hat, dass es dem GameCube nicht an hochkarätigen Software-Perlen mangelt, möchte man andere Wege gehen, um die Spieler zu unterhalten und gleichzeitig die Hardware-Verkäufe anzukurbeln. Deshalb fokussiert man sich nun auf die Verbindungsmöglichkeit von GameCube und Game Boy Advance. Leider, so muss man sagen, wurde dieses unterschätzte Feature bisher sehr stiefmütterlich

INFO | PUBLISHER-MEINUNGEN

Das sagen die Hersteller

Wir haben einige Hersteller nach ihrer Meinung zu der Verbindungsmöglichkeit von GC und GBA befragt.

Udo Lewalter

PR Manager EA SPORTS, Electronic Arts

Wir begrüßen die neuen Möglichkeiten, die uns Nintendo mit der „Connectivity"-Funktion seiner beiden Plattformen bietet. Diese ermöglicht unseren Entwicklern nicht nur größeren Spielraum für Kreativität, sondern bietet dem Spieler zudem eine neue Dimension der interaktiven Unterhaltung. Zusätzliche Features, neue Charaktere oder Levels sind nur einige der Möglichkeiten, die die Verbindung beider Konsolen dem Nutzer eröffnet. Die ersten Titel aus unserem Hause, die die Connectivity zwischen GC und GBA unterstützen, werden vor allem Anhänger des Sportspiel-Genres begeistern.

Wolfgang Ebert

European PR Manager, Konami of Europe

Prinzipiell ist dies eine tolle Idee und der Kreativität der Programmierer sind wirklich keine Grenzen gesetzt. Jedoch wird dieses Thema in meinen Augen manchmal etwas überbewertet, da es nach wie vor auf das Spiel an sich ankommt: Die beste „Verbindung" nützt nichts, wenn das Produkt an sich keinen Spaß macht und die Linkoption nur Mittel zum Zweck ist. Solche Spielmöglichkeiten liefern einen netten Zusatznutzen, jedoch wird sich niemand ein Spiel zulegen, bloß weil es eine Verbindungsmöglichkeit gibt. Ein weiterer Hemmschuh ist das zusätzlich benötigte Kabel, welches separat erworben werden muss. Konami hat eine Linkoption bereits bei den erhältlichen *Disney Sports Fußball* und *Disney Sports Basketball* integriert.

Michael Domke

Manager PR & Communications, Europe, TDK Mediactive

Sowohl für *Conan* als auch für *Knights of the Temple* evaluieren wir derzeit die Connectivity-Technologie zur Verbindung von GameCube und Game Boy Advance. Für beide Titel können wir eine Integration noch nicht bestätigen, da unsere Tests noch nicht abgeschlossen sind. Wir halten die Nutzung dieser Technologie dann für interessant, wenn wir über den Link einen Zusatznutzen für den Spieler verwirklichen können. Zum Beispiel könnten über das Display eines angeschlossenen GBA Zusatzinfos wie etwa Levelmaps oder der Inventory-Status verfügbar werden, die nicht auf dem TV-Screen zu sehen sind, weil sie dort die Useroberfläche stören würden.

Raoul Birkhold

Head of PR, THQ Entertainment

Derzeit führt THQ kein Produkt, welches die Connectivity zwischen dem GameCube und dem Game Boy Advance unterstützt. Wir finden diese Möglichkeit sehr innovativ und werden den Markt in den nächsten Monaten mit großem Interesse verfolgen. Sollten unsere Kunden in Zukunft ver-

behandelt – sogar von Nintendo selbst. Der erste Hersteller, der von der Connectivity beider Systeme Gebrauch machte, war Sega mit *Sonic Adventure 2: Battle*, das im Mai 2002 erschienen ist. Danach dauerte es einige Zeit, bis die Spieler in den Genuss spezieller Features durch die Verbindung beider Systeme kamen. Und selbst dann stellten die meisten nur eine geringfügige, spielerische Bereicherung dar. Die besten Beispiele hierfür sind *Madden NFL 2003*, *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* oder *Disney Sports Basketball/Fußball*.

LANG HAT'S GEDAUERT

Erst in den letzten Monaten wurde diese technische Besonderheit in einem Sinn machenden Maße genutzt. *Zelda: The Wind Waker*, *Splinter Cell* und *Rayman 3* zeigten, wie man dieses coole Feature benutzen kann, um den Spielspaß weiter auszubauen. Für Nintendo stellt die Verbindungsmöglichkeit zwischen GC und GBA das wichtigste Element im Kampf um die Gunst der Spieler in nächster Zukunft dar. Das stellten sie auch auf der E3 im vergangenen Mai unter Beweis. Während der Nintendo-Präsentation stellte sich *The Legend of*

stärkt die Connectivity zwischen den beiden Plattformen nutzen, werden wir sehr schnell in der Lage sein, auf diese Anforderungen zu reagieren.

Niels Bogdan
PR Manager, Ubi Soft

Mit den innovativen Link-Funktionen in *Rayman 3: Hoodlum Havoc* und *Tom Clancy's Splinter Cell* hat Ubi Soft die Strategie bestätigt, mit ausgezeichneten Titeln in herausragender Technologie auf führenden Plattformen vertreten zu sein. Darüber hinaus haben wir gezeigt, dass dieses Feature größere Möglichkeiten eröffnen kann und noch lange nicht ausgereizt ist. Nintendo-Fans können sich da in Zukunft sicherlich noch auf weitere Ideen aus unseren Entwicklungsstudios freuen. Die Zusatz-Features in den beiden genannten Titeln sind wegweisend, weil sie die technischen Möglichkeiten der Link-Funktion endlich voll ausnutzen – wir werden auf diesem Weg erfolgreich vorangehen.

Frank Matzke
Marketing Director, Vivendi Universal Games

Die GCN/GBA-Link-Unterstützung ist tatsächlich ein einmaliges Feature: Wir haben schon vor einigen Monaten die Nintendo-GameCube-Fassung von *Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex* mit einem Game-Boy-Advance-Minispiel ausgestattet, das Nintendo-Kunden völlig kostenlos zusätzlichen Handheld-Spielspaß brachte. Viele *Crash Bandicoot*-Fans bedankten sich bei uns ausdrücklich für diesen Service. Wir sind derzeit dabei, unser zukünftiges GameCube- und Game-Boy-Advance-Engagement zu planen, und werden bemüht sein, etwaige Verbindungsmöglichkeiten zu berücksichtigen. Dabei stehen zweifelsohne nicht nur downloadbare Minispiele im Vordergrund. Wir denken genauso über das Einbringen von diversen Multiplayer-Funktionen in zukünftigen Spielen aus unserem Hause nach.

INFO GC-GBA-CONNECTION – 1.TEIL

Welche Spiele lohnen sich?

Wir stellen euch alle deutschen Spiele kurz vor, die eine Verbindungsmöglichkeit zwischen GameCube und Game Boy Advance bieten. Die Bewertung in Form des Fünf-Sterne-Systems zeigt euch außerdem, wie gut die Verbindung zwischen GameCube und Game Boy Advance ausgefallen ist und ob der Spielspaß stimmt.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★★★★★
Spielspaß: **95%**

Eine der vorbildlichsten Verbindungsmöglichkeiten kommt von Nintendo selbst. Habt ihr erst einmal Tingle ausfindig gemacht, könnt ihr auf seine Hilfe zählen. Wird der GBA (das GBA-Spiel ist nicht nötig) mit dem GC verbunden, könnt ihr euch nicht nur die praktische Karte zunutze machen. Ein zweiter Spieler kann auf dem Game Boy Advance Tingle selbst steuern, um zum Beispiel Feinde zu beseitigen, Gegenstände mit Bomben zu entfernen oder Geheimnisse zu entdecken.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Hersteller: **Ubi Soft**
Linkunterstützung: ★★★★★
Spielspaß: **90%**

Ubi Softs Agententhriller macht ebenfalls ausgiebigen Gebrauch von der Linkmöglichkeit beider Nintendo-Systeme. Ist der GBA (ohne Spiel) an den GameCube angeschlossen, hat der Spieler dank der sichtbaren Radar-Karte einen besseren Überblick über das Geschehen. Als Besonderheit wird per Knopfdruck sogar eine exklusive Waffe, die Haftmine, einsatzbereit. Habt ihr es sogar geschafft, die GC-Variante durchzuspielen, könnt ihr bei der GBA-Version fünf zusätzliche Missionen freischalten.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Hersteller: **Ubi Soft**
Linkunterstützung: ★★★★
Spielspaß: **89%**

Und wieder eine umfangreiche Verbindungsmöglichkeit aus dem Hause Ubi Soft. Verbindet man den GBA während des Spiels mit dem GC, bekommt man zu einem lustigen Mehrspieler-Modus Zugang, der sogar für vier Spieler geeignet ist. Der mit dem GBA bestückte Spieler baut im *Tetris*-Stil eine Straße, die der GC-Zocker befahren kann. Hierfür ist kein GBA-Spielmodul nötig. Außerdem kann man sich elf Zusatzlevels auf seinen GBA holen sowie die letzte Herausforderung, sofern man die GBA-Version geknackt hat.

METROID PRIME

Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★★★
Spielspass: **94%**

Nintendos Action-Meisterwerk kann ebenfalls mit einer sehenswerten Connectivity zwischen GameCube und Game Boy Advance aufwarten. Sobald man die GBA-Variante *Metroid Fusion* durchgespielt hat, kann man, nach Verbindung beider Systeme, das allererste *Metroid*-Abenteuer auf dem GC nachspielen. Das Durchhaltevermögen aller *Metroid Prime*-Spieler wird mit einem neuen Anzug belohnt. Verbindet auch hierfür einfach beide Konsolen miteinander und ihr bekommt den Fusion-Suit.

Teil 2 findet ihr auf der nächsten Seite.

Zelda: The Four Swords für den GameCube als das Zugpferd der neuen Fokussierung heraus. Aber auch eine Neuauflage von *Pac-Man* oder das brandheiße *Final Fantasy: Crystal Chronicles* sind zwei eindrucksvolle Beispiele dafür, dass der japanische Medienriese noch einiges in petto hat. Nintendo verlässt sich allerdings nicht nur auf die hauseigenen Kapazitäten. Die Bestätigung über eine enge Zusammenarbeit mit Electronic Arts zum Beispiel macht deutlich, dass man auch Dritthersteller stärker unterstützen möchte, um sich individueller von der Konkurrenz abzuheben. Titel wie *FIFA Fußball 2004*, *Madden NFL 2004*, *Tiger Woods PGA Tour 2004* werden die Möglichkeiten durch die GBA-Erweiterung laut einer Pressemeldung in vorbildlicher Weise nutzen. Wie, ist leider noch nicht bekannt. Auf der Games Convention im August wird man bereits bekannt gegebene Visionen und vieles mehr um das starke Nintendo-Gespann erfahren.

UNSERE EINSCHÄTZUNG

Wir sind jedenfalls sehr gespannt, wie sich der Markt entwickelt. Denn ganz unproblematisch ist die Linkmöglichkeit von GameCube und GBA nicht. So braucht man erst mal beide Konsolen, ein entsprechendes Linkkabel und die passende Software. So mancher Konsument könnte dies als Abzocke empfinden. Allerdings bietet diese Linkmöglichkeit für Nintendo eine sehr gute Möglichkeit, sich von der Konkurrenz abzugrenzen. Spiele wie *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, *Pac-Man*, *Die Sims* oder *The Legend of Zelda: The Four Swords* zeigen eindrucksvoll, wie unterhaltsam die Linkmöglichkeit sein kann. Aber wir fragen uns auch, warum Nintendo passende Spiele erst jetzt bringt. Schließlich kündigte man bereits vor der Veröffentlichung des Game Boy Advance am 22. Juni (Europa-Launch) vollmundig an, dass man das neue Handheld mit der nächsten Konsole, dem GameCube, verlinken könne. So wurde bereits vor dem GameCube-Launch viel über die einzigartigen Möglichkeiten, wie z. B. das Anzeigen einer Karte bei Ego-Shootern auf dem Display des GBA, spekuliert. Umso unverständlicher ist es, warum Nintendo diese Möglichkeiten praktisch bis zum Release von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* nur stiefmütterlich behandelt hat. Spiele wie *The Legend of Zelda: The four Swords* oder *Pac-Man* sind zwar ungemein kurzweilig, ob die Spiele allerdings die Qualität eines Vollpreis-GameCube-Spiels wert sind, wagen wir vorsichtig zu bezweifeln. Daher würde es vielleicht sogar mehr Sinn machen, eine Compilation mit diesen speziellen Linkspielen zu verkaufen. Aber lassen wir uns doch einfach überraschen, denn bis diese Spiele in Europa erscheinen werden, werden noch ein paar Monate ins Land gehen.

UDO CRNJAK

INFO GC-GBA-CONNECTION – 2. TEIL

CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX
Hersteller: **Vivendi Universal**
Linkunterstützung: ★★
Spielspaß: **83%**
Nachdem die Verbindung zum GBA hergestellt wurde, kann man sich mit einem kleinen Ballerspiel namens Crash Blast die Zeit vertreiben. Dieses Feature hat zwar keine spielerische Relevanz, macht aber trotzdem für eine gewisse Zeit Spaß.

DISNEY'S MAGICAL MIRROR STARR. MICKEY MOUSE
Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★
Spielspaß: **70%**
Wird der GBA zusammen mit *Disney's Magical Quest* an den GC angeschlossen, kann im Save-Game-Menü von *Magical Mirror* eine Datei übertragen werden. So erhält man einige neue Items. Für Kinder unterhaltsam.

DISNEY SPORTS BASKETBALL
Hersteller: **Konami**
Linkunterstützung: ★★
Spielspaß: **55%**
Gesammelte Gegenstände können, bei stehender Verbindung zwischen GBA und GC, hin und her getauscht werden. Dies funktioniert sogar spielübergreifend bei allen *Disney Sports*-Spielen.

DISNEY SPORTS FUSSBALL
Hersteller: **Konami**
Linkunterstützung: ★★
Spielspaß: **62%**
Bei diesem Titel funktioniert die Connectivity genauso wie bei *Disney Sports Basketball.*

HARRY POTTER & DIE KAMMER DES SCHRECKENS
Hersteller: **Electronic Arts**
Linkunterstützung: ★★★
Spielspaß: **74%**
Um die GBA-Version des Spiels vollends lösen zu können, muss man beide Systeme verbinden. Außerdem eröffnen sich dem Spieler geheime Areale sowohl auf dem GC als auch auf dem GBA.

MADDEN NFL 2003
Hersteller: **Electronic Arts**
Linkunterstützung: ★
Spielspaß: **88%**
Als nicht wirklich nützlich erweist sich die Punktetafel auf dem GBA, nachdem man ihn während des Spiels an den GC angeschlossen hat. Die kleinen Animationen wie „Touch Down" sind aber lustig anzusehen.

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II
Hersteller: **Sega**
Linkunterstützung: ★★★
Spielspaß: **90%**
Innerhalb des Online-Modus kann der Spieler in der Lobby kleine Games wie Chu Chu Rocket, Columns Crown, Puyo Pop oder sogar Nights into Dreams spielen. Da Internet Geld kostet, sollte man hier lieber *Phantasy Star* spielen. Nett ist die Idee aber allemal.

SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
Hersteller: **Sega**
Linkunterstützung: ★★★
Spielspaß: **81%**
Bei stehender Verbindung beider Systeme kann man einen Chao Garden auf den GBA holen und die kleinen Chaos auch unterwegs aufziehen.

INTERVIEW MIT AXEL HERR, CHEF NINTENDO DEUTSCHLAND

Deutschland verbindet sich

Wir konnten Axel Herr einige Fragen bezüglich der Connectivity stellen.

N-ZONE: Nintendo betont immer wieder die Bedeutung der Linkmöglichkeit von GameCube und Game Boy Advance. Können Sie sagen, warum Nintendo so großen Wert auf diese Verbindungsmöglichkeit legt?
Axel Herr: Uns geht es darum, dass wir unserer Zielgruppe das zeigen, was wir können. Wir haben eine Menge Fans und unser Erfolg ist eigentlich fast ausschließlich auf die Treue unserer Fans zurückzuführen. Und gerade die wollen einfach Dinge auf ihrem System sehen, die es so sonst nicht gibt. Deswegen ist die Zusammenführung unserer Systeme sehr wichtig für uns. Wir zeigen damit technische Extremmöglichkeiten zum Teil auf. Also z. B. vier Leute, die mit dem GBA SP am GameCube gegeneinander spielen. Das ist technisch schon sehr anspruchsvoll. Aber wir denken, dass das auch wichtig ist, um unsere Kompetenz zu unterstreichen. Ich glaube, *Pac-Man* wird sehr erfolgreich werden. Und auch mit der Linkmöglichkeit zwischen *Die Sims brechen aus* für den GameCube und *Die Sims* für den GBA bieten wir ein einzigartiges Spielerlebnis an, das es auf keiner anderen Konsole gibt.

N-ZONE: Glauben Sie, dass es besser gewesen wäre, wenn Spiele wie *Pac-Man* oder *Zelda: The four Swords* für den GameCube bereits zum Launch der Konsole erhältlich gewesen wären?
Axel Herr: Nein, das glaube ich nicht. Zum Start einer Plattform ist es wenig sinnvoll, zu viele Funktionen oder Zubehör anzubieten. Beim Start einer Konsole ist es wichtig, dass das Produkt bekannt ist und akzeptiert wird und dass es nur gute Software gibt. Wobei wir das Problem hatten, dass wir kurz vor und kurz nach *Super Mario Sunshine* eine kleine Flaute hatten. Aber nein, ich glaube, zum Launch des GameCube hätten diese Spiele wenig Sinn gemacht. Ich glaube, der Ausbau einer Konsole ist immer sinnvoller, wenn er später kommt. Weil sie nicht nur potenziellen Kunden zeigt, dass die Konsole viel mehr kann, sondern auch die Leute bestätigt, die den GameCube bereits gekauft haben. Es ist jetzt der ideale Zeitpunkt, um darüber zu sprechen.

N-ZONE: Treffen Spiele wie *Pac-Man* oder *Zelda: The four Swords* den Nerv der heutigen Spieler?
Axel Herr: *Pac-Man* macht absolut süchtig. Jeder kennt es, jeder versteht es und jeder kann sofort loslegen. *Pac-Man* hat ein gigantisches Fan-Potenzial, weil man nicht nur auf dem GBA spielen kann, sondern auch auf dem GameCube. Zu *Four Swords*: Wenn man es erst einmal spielt, ist es unglaublich toll. Das Problem ist, dass diejenigen, die einen GBA besitzen, zunächst zusammenkommen müssen. Aber wir haben über unsere Konsumenten-Hotline unglaublich viel positives Feedback bekommen. Das zeigt uns, dass es auch mehr Leute in Deutschland gibt, die ein Linkkabel besitzen und Freunde haben, welche einen GBA und/oder einen GameCube ihr Eigen nennen. Viele haben sich Spiele gekauft, um eben nicht nur alleine zu spielen. Und da liegt die besondere Stärke von Nintendo, eben diese Software auch zu bringen.

N-ZONE: Könnte die simple Grafik von *Pac-Man* und *Zelda: The four Swords* die Spieler auch abschrecken?
Axel Herr: Die Grafik ist nicht das Problem. Wenn man einmal angefangen hat, dann tritt die Grafik in den Hintergrund. Ein *Pokémon* hätte beispielsweise nie funktioniert, wenn es nur um die Grafik gegangen wäre.

N-ZONE: Welche Absatzziele möchte Nintendo mit der GameCube-GBA-Verlinkung erreichen?
Axel Herr: Derartige Ziele werden wir nicht veröffentlichen, da wir keine Erwartungen erwecken wollen. Die Kommunikation über dieses Thema ist, unserer Meinung nach, ähnlich schwierig wie die über das Online-Thema. Man muss einfach abwarten, ob der Markt das Thema annimmt oder nicht.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.

INFO ZUKUNFTSMUSIK

Da kommt was auf uns zu!

Welche Titel werden in Zukunft die Verbindungsmöglichkeit gut ausnutzen und welche am meisten Spaß machen? Hier stellen wir euch vier Highlights vor!

THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS

Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★★★★★
Einschätzung: **Gut**

Das Vorzeigeprodukt bezüglich der Connectivity kommt aus dem Hause Nintendo selbst. Als Controller fungiert in dem Vierspieler-Abenteuer ein GBA. Bewegt man sich auf der Oberwelt, so sieht man die Charaktere auf dem Fernseher via GameCube. Wird ein Dungeon betreten, wechselt das Geschehen auf den GBA. Spielerisch ähnelt der Titel *The four Swords* auf dem GBA. Der Titel ist unglaublich kurzweilig! Ob die Spieler allerdings über die simple Grafik hinwegsehen werden? Wir haben unsere Zweifel, genauso wie an der Spieldauer, die hoffentlich länger ist als bei *The four Swords* auf dem GBA. Deshalb gibt es vorerst nur ein „Gut"!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★★★★★
Einschätzung: **Super**

Square Enix macht die Verbindung von GC und GBA auch im Rollenspiel-Sektor salonfähig. Wird der GBA mit dem GC verbunden, fungiert dieser fortan als Controller. Außerdem sieht der Spieler auf der erscheinenden Karte die Position der Mitspieler und deren Status und kann entscheiden, welche Kristalle bei den Zaubersprüchen eingesetzt werden sollen. Spieler ohne GBA brauchen allerdings keine Angst zu haben, *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist auch ohne Handheld ausgezeichnet spielbar.

DIE SIMS BRECHEN AUS

Hersteller: **Electronic Arts**
Linkunterstützung: ★★★★
Einschätzung: **Sehr gut**

Electronic Arts nutzt ebenfalls verstärkt die spielerischen Kapazitäten der Verbindungsmöglichkeiten zwischen GameCube und Game Boy Advance. Das Highlight bei *Die Sims brechen aus* wird sein, dass man seinen Sim auf dem GameCube erstellen kann und dann mittels des Linkkabels auf die GBA-Version transferieren kann. Mehr zu *Die Sims* erfahrt ihr in unserer Vorschau ab Seite 26.

PAC-MAN

Hersteller: **Nintendo**
Linkunterstützung: ★★★
Einschätzung: **Gut**

Die Neuauflage ist für insgesamt vier Spieler ausgelegt. Einer der Spieler benutzt den an den GameCube angeschlossenen Game Boy Advance als Controller und steuert Pac-Man, wobei er nur auf dem LCD-Bildschirm zu sehen ist. Die restlichen Spieler steuern jeweils einen Geist auf dem TV-Monitor und müssen Pac-Man fangen, wissen aber nicht, wo er sich befindet. Für gesellige Abende wird *Pac-Man* eine nette Gaudi sein. Aber alleine? Grafisch genau wie *The four Swords* zweckmäßig simpel. Wir geben ein vorsichtiges „Gut"!

Pokémon
Rückkehr eines Kults?

Wir nehmen das Phänomen Pokémon ausführlich **unter die Lupe.**

Ab dem 25. Juli stehen die neuen *Pokémon*-Spiele auch hierzulande in den Händler-Regalen. Mit dem Erscheinen von *Pokémon Rubin & Saphir* wird eine neue *Pokémon*-Welle auf uns zurollen. Während die einen nicht genug von Nintendos Sammelmonstern bekommen können, schlagen viele andere Spieler bereits jetzt wieder die Hände über dem Kopf zusammen, angesichts des neuen *Pokémon*-Hypes. Eins sollte man dabei aber nicht außer Acht lassen: Pokémon ist ein wahres Phänomen, das nahezu jeder Videospieler kennt und für Nintendo eine wahre Goldgrube. Weltweit wurden von allen *Pokémon*-Spielen bisher über 110 Millionen Einheiten verkauft. Das ist eine unglaublich hohe Zahl, gerade wenn man bedenkt, dass der erste *Pokémon*-Titel gerade vor vier Jahren erschienen ist. Zum Vergleich: Das bestverkaufte GameCube-Spiel (vor dem Erscheinen von *Zelda*) war *Super Smash Bros. Melee* mit knapp über drei Millionen verkauften Einheiten weltweit. Und das war bereits ein Topseller!

GRUNDSTEIN DES ERFOLGES

Doch was macht *Pokémon* überhaupt so erfolgreich? Dazu Jörg

INTERVIEW AXEL HERR

„Pokémon ist sehr wichtig!"

Wir hatten die Gelegenheit, Axel Herr, dem Chef von Nintendo Deutschland, einige Fragen zu Pokémon zu stellen. Lest hier, was er über die Bedeutung von Pokémon für Nintendo gesagt hat.

N-ZONE: Welche Bedeutung hat *Pokémon* für Nintendo?
Axel Herr: *Pokémon* ist für Nintendo natürlich sehr wichtig. Wir waren mit den ersten Versionen ja sehr erfolgreich unterwegs. Für uns bedeutet das: Zurück zu den alten Stärken. Wir glauben, dass es funktionieren wird, da ja die neuen Spiele auf unseren neuen Systemen laufen. Wir hoffen, dass sich die Personen, die sich vorher nicht für *Pokémon* interessiert haben, die neuen Spiele kaufen, genauso wie alteingesessene Fans.

N-ZONE: Wird *Pokémon* wieder so erfolgreich wie vor zwei Jahren?
Axel Herr: Das ist schwierig zu prognostizieren. Theoretisch müsste es funktionieren, denn alle Elemente sind da: Eine neue Welt, neue Pokémon, ein neues Spielprinzip mit neuen Funktionen und eine TV-Serie. Wir planen sehr massive TV-Werbung. Bereits vor dem Verkaufsstart am 25. Juli werden wir eine Roadshow bieten, bei der wir mit zwei Bussen durch 16 Städte fahren. Hier können die *Pokémon*-Spiele bereits vor dem Start angespielt werden. Am 25. Juli gibt es dann das große Launch-Event in Berlin. Wir haben parallel einen breit gefächerten Printplan und werden in den Toplagen Deutschlands riesengroße Poster aufhängen. Wir begleiten das mit Online-Kampagnen und Kampagnen in den Verkaufsläden, wo es jede Menge Pokémon-Dekoration geben wird. Zum Weihnachtsgeschäft werden wir noch mal alle Marketing-Power bereitstellen.

N-ZONE: Welche Zielgruppe strebt Nintendo mit *Pokémon* an?
Axel Herr: Wir wollen jetzt bei den 6- bis 12-Jährigen anfangen, glauben aber auch, dass es eine Menge Leute gibt, die vor vier Jahren *Pokémon* toll fanden und die auch Interesse an den neuen Spielen zeigen werden. Unter anderem auch deshalb, da der Game Boy Advance abwärtskompatibel zum alten Game Boy ist und so die alten Spiele weiter verwendet werden können. Und auch, weil die neuen Spiele auf dem GBA eine bessere Grafik, einen besseren Sound und 2-gegen-2-Kämpfe erlauben.

N-ZONE: Wird *Pokémon Colosseum* onlinefähig sein?
Axel Herr: Da wird derzeit eine Menge drüber spekuliert. Ich möchte dazu nur so viel sagen: So etwas ist nicht auszuschließen. Ich darf dazu nicht mehr sagen, aber es gibt Gründe, warum Nintendo als einziger Anbieter ein 56k-Modem im Angebot hat, das ja – anders als ein Breitbandadapter – an jede Telefondose passt.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

VON WEGEN OUT **Pokémon Rubin & Saphir knüpfen an alte Erfolge an.**

Astheimer, Diplom-Soziologe, der an einem Forschungsprojekt der Uni Koblenz-Landau zum Thema Pokémon teilnahm: „Das Wichtige war nicht allein der Erfolg des Game Boy oder der TV-Serie, sondern dass sich das Spiel im Alltag von Kindern durchsetzen konnte. Die Kernzielgruppe von *Pokémon* sind Kinder zwischen 8 und 12 Jahren. Und der Alltag von Kindern in diesem Alter ist geprägt durch das Sammeln von Dingen und Wissen und das Miteinanderkämpfen. So gesehen trifft *Pokémon* hier voll ins Schwarze!" Böse Zungen behaupten, dass Nintendo ohne die *Pokémon*-Spiele nicht so glimpflich die mäßig erfolgreiche N64-Ära überstanden hätte. Ganz sicher ist, *Pokémon* sorgte für reißende Konsolen-Absätze und brachte Nintendo wieder ins Gespräch. Gerade ältere Videospieler waren von dem Hype allerdings genervt und hofften auf ein baldiges Ende der *Pokémon*-Ära. Mit dem Erscheinen des Game Boy Advance und des GameCube flachte der *Pokémon*-Hype dann tatsächlich ab. Als Nintendo schließlich *Pokémon Rubin & Saphir* für den GBA ankündigte, zweifelten selbst Fachleute an einem erneuten Erfolg von *Pokémon* und setzten die Sammelmonster auf die OUT-Listen. Doch Nintendo ließ die Kritiker schnell verstummen. Über vier Millionen Einheiten der beiden neuen *Pokémon*-Titel für den GBA wanderten im Land der aufgehenden Sonne seit dem Verkaufsstart im Dezember des vergangenen Jahres über die Ladentheken. Auch in den USA lassen die *Pokémon* wieder Nintendos Kassen klingeln. Innerhalb der ersten vier Wochen verkauften sich *Pokémon Rubin & Saphir* bereits 1,2 Millionen Mal. Und hierzulande deutet ebenfalls alles auf einen Verkaufserfolg hin. Nintendo unterstützt *Pokémon Rubin & Saphir* mit einer 2 Millionen Euro teuren Marketing-Kampagne, die sowohl Fernsehwerbung, Printwerbung und Posterplakatierung in den größten deutschen Städten als auch eine Roadshow umfasst (siehe auch Interview mit Axel Herr).

KEIN ENDE IN SICHT

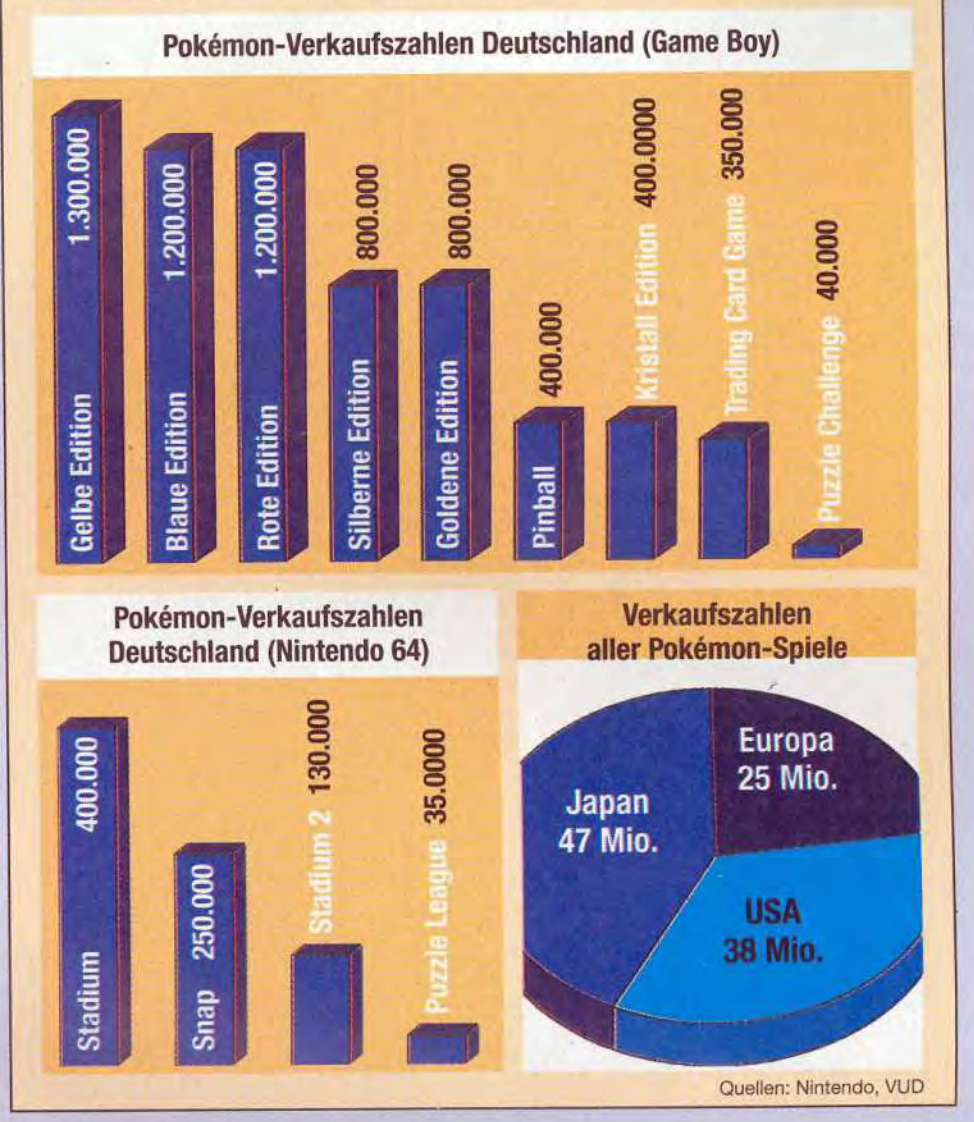
Derzeit läuft die *Pokémon*-Fernsehserie in der x-ten Wiederholung täglich um 13:15 Uhr auf RTL II und erzielt in der angestrebten jungen Zielgruppe durchschnittlich sehr gute Marktanteile zwischen 30 und 40 %. Diese dürften ab 18. August aber wieder deutlich nach oben gehen, denn dann zeigt RTL II eine kleine Vorschau auf die sechste Staffel. Die komplette Staffel wird wahrscheinlich aber nicht mehr in diesem Jahr über den Bildschirm flimmern. Dafür sendet RTL II ab dem 25. August die komplette fünfte Staffel in deutscher Erstaustrahlung. Doch auch GameCube-Besitzer werden nicht von den Pokémon verschont. Im ersten Quartal 2004 erscheint *Pokémon Colosseum* – welches spielerisch auf den Spuren der N64-Spiele *Pokémon Stadium 1&2* wandelt, gleichzeitig aber mit einer Reihe neuer Features fesseln will. Darüber hinaus kommen noch die Verwaltungssoftware *Pokémon Box* sowie das abgedrehte *Pokémon Channel* (N-ZONE berichtete) für den GameCube heraus. Während Pokémon Channel in Europa ebenfalls im ersten Quartal 2004 erscheinen soll, steht für Pokémon Box noch kein Termin fest. Wie Axel Herr jedoch in seinem Interview sagt, dürfen wir uns bis Ende Januar 2004 auf jede Menge *Pokémon* freuen.

INFO **POKÉMON**

Verkaufszahlen

Lest hier, wie erfolgreich Pokémon wirklich ist!

Pokémon ist ohne Zweifel das erfolgreichste Videospiel-Phänomen der vergangenen Jahre. Hier ein paar Zahlen, die das dokumentieren. Damit ihr einen Vergleichswert habt: Ein erfolgreicher Titel verkauft sich in Deutschland um die 100.000 mal, ein sehr erfolgreicher Titel 200.000 mal und ein absoluter Überflieger 400.000 mal. Wie z. B. *Anno 1503*, welches der absolute Überhammer auf dem PC war, und sich 450.000 mal verkauft hat. Somit kann man die *Gelbe Edition* von *Pokémon* wohl als das erfolgreichste Spiel aller Zeiten bezeichnen (zumindest in Deutschland).



Egal ob in Fernsehen, Zeitung oder auf der Konsole. Als Nintendo-Magazin werden wir dieses wichtige Phänomen selbstverständlich weiter begleiten. Aber Nicht-*Pokémon*-Fans brauchen keine Panik zu schieben: Wir tragen dem Umstand, dass unsere Leserschaft mittlerweile einen Altersdurchschnitt von 18 Jahren hat, Rechnung und werden die erwachsenere Zielgruppe nicht vernachlässigen!

FABIAN SLUGA

INFO **TERMIN-ÜBERBLICK**

Der Pokémon-Planer

Damit ihr wisst, was euch in den kommenden Monaten erwartet, haben wir für euch alle wichtigen *Pokémon*-Termine zusammengestellt.

Konsole

Titel	System	Termin
Pokémon Rubin & Saphir	Game Boy Advance	25. Juli
Pokémon Colosseum	GameCube	1./2. Quartal 2004
Pokémon Channel	GameCube	1./2. Quartal 2004
Pokémon Box	GameCube	Nicht bekannt

Fernsehen

Serie	Sender/Zeit	Zeitraum
Pokémon Staffel 6 (5 Folgen)	RTL II/13:15 Uhr	18. – 22. August
Pokémon Staffel 5 (deutsche Erstausstrahlung)	RTL II/13:15 Uhr	25. August – 5. November

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandels-kooperation für PC-Spiele und Konsolen.

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's in den McMEDIA-Gamestores!

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

0

KIDS
Reichenberger Str 45
02763 Zittau
0 35 83/5 10 7 38

McMEDIA & FAN ASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
0 36 72/31 35 95

EICHELKRAU
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str 16
09496 Marienberg
0 37 35/2 28 10

1

GROSSE
Sandberger Str 14/16
14806 Belzig
03 38 41/3 23 96

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
0 33 91/50 59 24

2

WIGGER'S
Große Str 32
25938 Wyk / Föhr
0 46 81/57 01 74

NONNENMACHER
Bahnhofstr 11
26169 Friesoythe
0 44 91/23 80

CARL O O
Langestr 14
27749 Delmenhorst
0 42 21/9 12 40

GLAUBI Z
Lange Str 49-51
29378 Wittingen
0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str 8
29640 Schneverdingen
0 51 93/5 27 40

3

OYS & MORE
Bavenstedter Str 65
31135 Hildesheim
0 51 21/51 20 26

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
0 51 32/8 28 50

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr 10
32423 Minden
05 71/9 34 23 98

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr 17
32657 Lemgo
0 52 61/18 85 22

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str 87
32756 Detmold
0 52 31/30 08 74

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
0 52 32/92 09 55

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
0 52 51/29 69 71

JONELEI CEN RUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
0 66 91/9 48 00

SULZER
Afföllerstr 98
35039 Marburg
0 64 21/96 35 21

EI ZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
0 27 72/5 10 21

SULZER
Klausstr 14
36251 Bad Hersfeld
0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
03 69 62/2 43 36

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
0 56 51/33 13 77

OY S ORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
0 55 21/17 80

OY S ORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
0 55 23/30 39 92

FAN ASIA
Markt 27
39261 Zerbst
0 39 23/78 75 15

4

GAMELAND NEU
Kaiserswerther Str 14
40878 Ratingen
0 21 02/47 04 73

SEIDEL NEU
Rathausgasse 1
41747 Viersen
0 21 62/3 44 35

FRÜ EL SPOR & SPIEL
Asterlager Str 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
0 20 65/6 48 14

SEIDEL
Martkstr 13
47798 Krefeld
0 21 51/8 17 80

KIESKEMPER
Everswinkeler Str 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
0 25 81/41 93

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
0 25 81/26 03

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
0 25 81/23 96

JASPER
Ibbenbürener Str 1+3
48496 Hopsten
0 54 58/9 31 70

5

MEINHARD
Hauptstr. 22
55487 Sohren
0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
0 26 25/95 83 14

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
0 26 81/29 51

HABAKUK
Lindenstr 70
57627 Hachenburg
0 26 62/32 19

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr 25
59302 Oelde
0 25 22/46 00

6

MEDIA S ORE
Wilhelminen-Str 9
64283 Darmstadt
0 61 51/2 88 60

GAMES ORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
0 63 32/90 54 00

7

S ROBEL AM MARK .DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/24 08

ELSER
Geislinger Str 24
73033 Göppingen
0 71 61/7 51 15

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str 40
73630 Remshalden
0 71 51/7 16 91

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str 1/im E-Center
77656 Offenburg
07 81/2 51 05

8

HOMEPLAY NEU
Augustenstr. 97
80798 München
089/57 87 96 60

SCHLA L
Münchner Str 16
84359 Simbach
0 85 71/68 50

MEDIA S ORE
Fuggerstr 4
86150 Augsburg
08 21/31 31 34

PLAY I ! NEU
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
08 31/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2 14 89 35

FUN MEDIA
Rothenburger Str 5
90443 Nürnberg
09 11/2 87 70 83

KOLIBRI
Bamberger Str 27 A
91413 Neustadt /Aisch
0 91 61/87 30 60

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
09 41/49 09 30

ACH NER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
0 94 43/73 44

GIERS ER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
0 36 81/72 21 89

Belgien

KINDERPARADIES
Klosterstr 8
B-4700 Eupen (Belgien)
00 32 87/56 04 59

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

WERDEN SIE EINFACH McMEDIA-PARTNER!

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

KONTAKT: McMEDIA-Fon: **0 51 21/76 17 17**
McMEDIA-Fax: **0 51 21/76 17 27**
-Mail: **info@mcmedia.de**
Web: **www.mcmedia.de**

Preisänderungen so, wie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern.

Pokémon is back!

Pokémon Saphir Edition

Pokémon Rubin Edition

Über 100 neue Pokémon

Spektakuläre 2-gegen-2-Kämpfe

Multiplayer-Action für bis zu 4 Spieler*

* mit Link-Kabel - separat erhältlich

je 44,95

Die beliebten Pokémon erobern mit den Editionen RUBIN und SAPHIR jetzt erstmals den Game Boy Advance. Erhältlich ab 25. Juli 2003

Über 1000 Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher spielen!

GCN Player Bundle
GameCube + Controller + Game Boy Player

199,-

59,95

Game Boy Player

Mit dem Game Boy Player und dem GameCube kannst du alle Game Boy-Spiele (egal, ob Game Boy, Game Boy Color oder Game Boy Advance) auf deinem Fernsehbildschirm genießen! Der Game Boy Player wird an der Unterseite des GameCube befestigt.

HOL SIE DIR! GRATIS!

TOP-DEMO ZU RISE OF NATIONS

RISE OF NATIONS

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „Rise of Nations". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

GUTSCHEIN

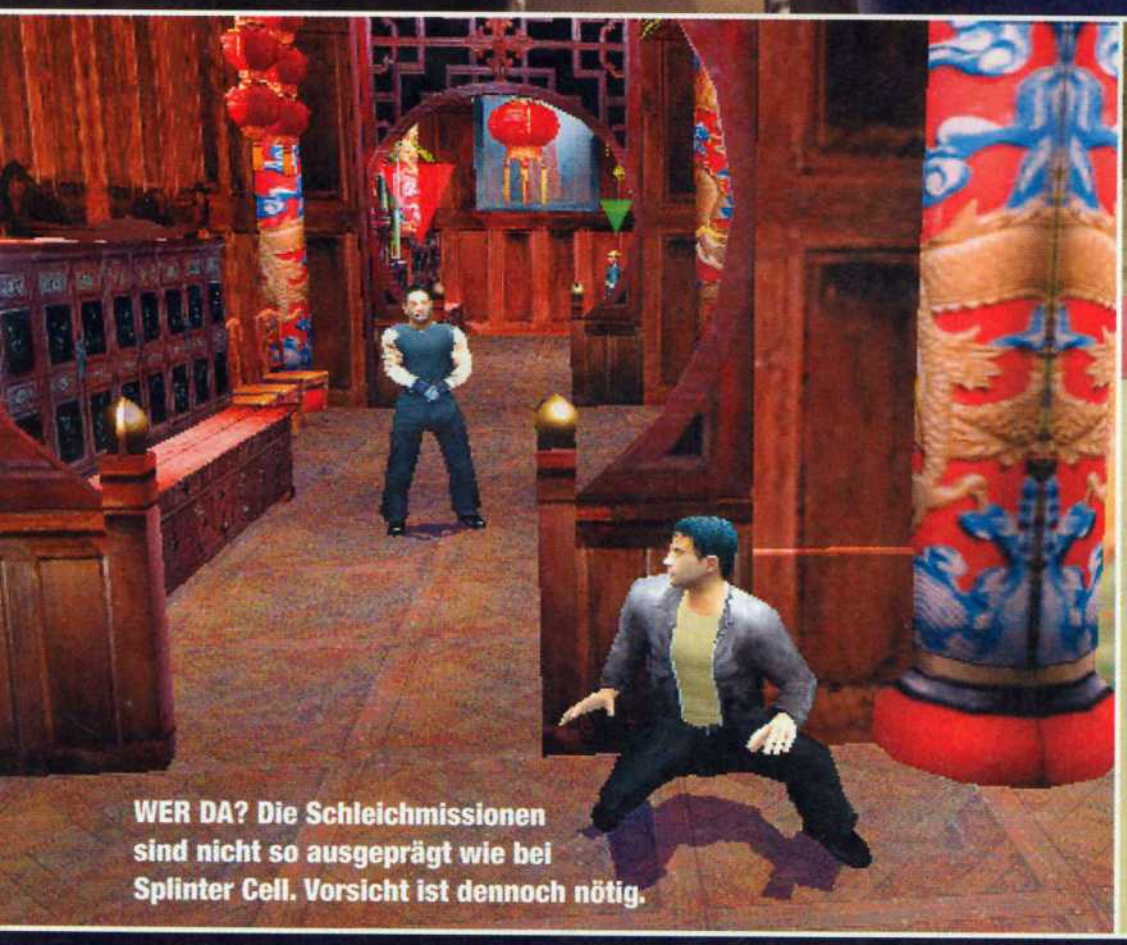
McM

16 Geeignet ab 16 Jahren

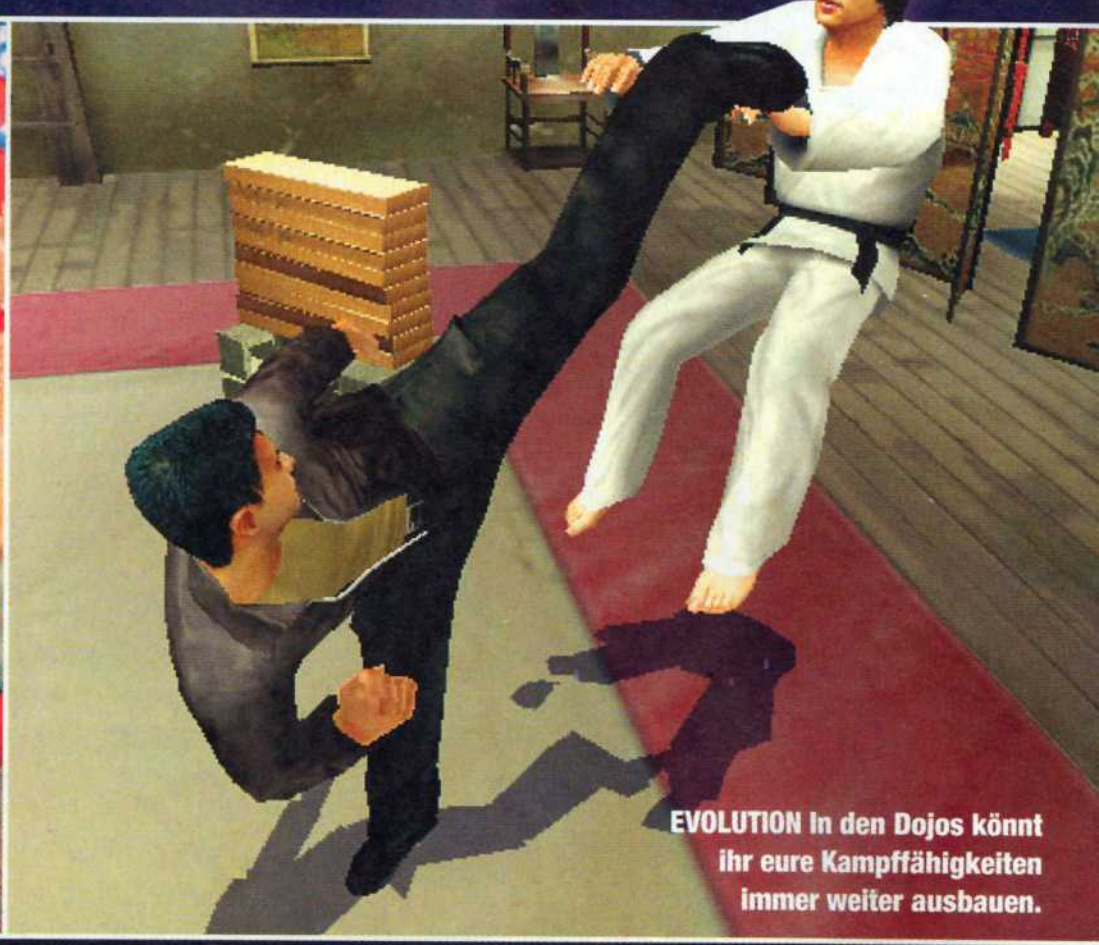
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

True Crime: Streets of L.A.

Wahre Verbrechen finden in L.A. statt! Dies muss Nick Kang jedoch in diesem Gangster-Epos sondersgleichen erfolgreich verhindern.



WER DA? Die Schleichmissionen sind nicht so ausgeprägt wie bei Splinter Cell. Vorsicht ist dennoch nötig.



EVOLUTION In den Dojos könnt ihr eure Kampffähigkeiten immer weiter ausbauen.

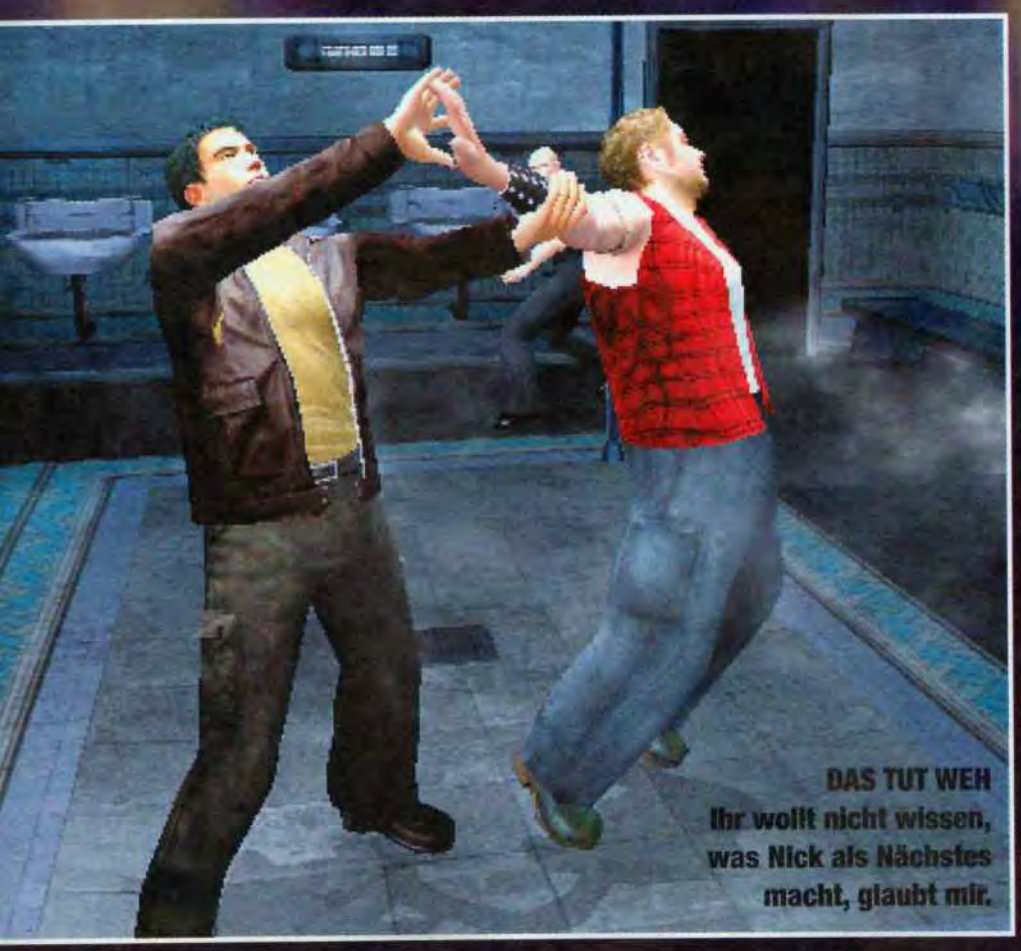
Eigentlich gibt es für den GameCube Spiele für jeden Geschmack, egal ob Rollenspiel, Rennspiel, Action-Adventure oder Jump & Run. Das Einzige, was Nintendo-Fans bisher verwehrt blieb, ist ein Action-Game im Stile von *Grand Theft Auto*. Auf der PlayStation 2 hat diese Serie bereits sehr viele Zocker überzeugt und *GTA: Vice City* wurde zu einem der erfolgreichsten Spiele für die Sony-Konsole überhaupt. Activision hat nun zusammen mit Luxoflux ein Spiel angekündigt, das offensichtlich das nötige Potenzial hat, Take 2s Vorzeige-Gangsterepos den Rang abzulaufen. *True Crime: Streets of L.A.* heißt das ambitionierte Projekt und soll am 19. September weltweit erscheinen.

FILMREIFE STORY UND VIELES MEHR

Hauptdarsteller der filmreifen Story, die übrigens von einem Hollywood-Drehbuchautor stammt, ist Nick Kang. Der knallharte und rabiate Ex-Cop soll als Mitglied der Undercover-Polizeieinheit E.O.D. (Elite Operation Division) der chinesischen und russischen Mafia in L.A. gehörig auf den Zahn fühlen. Für die nötige Spannung sorgen einige Nebengeschichten, die geschickt mit dem Hauptstrang verknüpft sind. Wichtige Schlüsselszenen werden in Zwischensequenzen erzählt, die teilweise in Spielegrafik oder in gerenderten Kurzfilmen dargestellt sind. Dazwischen geht es mächtig zur Sache. Nick Kang ist, wie der Name schon vermuten lässt, ein wahrer Spezialist in Sachen Martial Arts. Er beherrscht verheerende Schläge und Tritte, mit denen er auch mehreren Gegnern gleichzeitig hart zu Leibe rücken kann. Benommene Gegner kann Nick durch eine vernichtende Aktion durch den Raum schleudern. Apropos Raum: Während der Schlägereien lässt sich so ziemlich alles in der näheren Umgebung zu Kleinholz verarbeiten. Manchmal tut das einem in der Seele weh, denn sämtliche Locations sind sehr detailverliebt und aufwendig dargestellt. Das Tolle bei den Keilereien ist, dass man stets die absolute Kontrolle hat und nie unfaire Situationen entstehen. Nach und nach lässt sich das Schlagrepertoire von Nick in speziellen Dojos erweitern, wofür man aber eine bestimmte Anzahl an Punkten benötigt.

'NE LIMO ODER EINEN FERRARI?

Diese bekommt man durch die Aufklärung zusätzlicher Verbrechen. Wenn man mit dem Auto in der irrsinnig großen Stadt unterwegs ist, werden auf dem Radar kleinere Straftaten angezeigt. Es steht einem natürlich frei, diese Aufgaben zu erfüllen



DAS TUT WEH
Ihr wollt nicht wissen, was Nick als Nächstes macht, glaubt mir.

INFO **INTERVIEW MIT CHRIS ARCHER**

Der Puppenspieler

Wir bekamen die Möglichkeit, Chris Archer, seines Zeichens Chief Executive Producer bei Luxoflux, einige Fragen über das ambitionierte Verbrecher-Epos zu stellen. Lest im Folgenden, was er uns erzählt hat.

N-ZONE: Die Actionsequenzen erinnern doch sehr stark an Titel wie *Dead to Rights* oder ein indiziertes Action-Game von Take 2. Wie stark haben Sie sich von diesen Spielen inspirieren lassen?
Chris Archer: Natürlich inspirieren uns diese Spiele als Entwickler, da wir stets versuchen, das Bestehende auf die nächste Ebene zu bringen. Wir lieben Titel wie *GTA* oder den indizierten Action-Shooter von Take 2. Gleichzeitig spornen uns diese Games an, unser Produkt noch besser zu machen. Wir nutzten die aktuellen Top-Spiele der Genres Beat 'em Up, Action und Rennspiele als Messlatte, um in *True Crime* nur das Beste zu vereinen.

N-ZONE: Besteht aufgrund der Tatsache, dass verschiedene Ereignisse mehrere Endings haben, nicht die Gefahr für den Spieler, einen Teil des Spiels gar nicht zu Gesicht zu bekommen?
Chris Archer: Der Spieler wählt sein Schicksal im Spiel durch die Aktionen, die er durchführt. Da wir drei verschiedene Schlusssequenzen eingebaut haben, möchte der Spieler natürlich alle drei sehen. Ein großer Wiederspielwert, was die Story angeht, und die Möglichkeit, knapp 400 km² virtuelles L.A. zu erkunden, wird mit Sicherheit Anreiz genug sein.

N-ZONE: Das Zielsystem ist bei actionreichen Situationen besonders wichtig. Wie haben Sie es umgesetzt, dass zu keinem Zeitpunkt der optimale Überblick verloren geht?
Chris Archer: Wir benutzen ein fortgeschrittenes Kamerasystem, das auf der einen Seite automatisch funktioniert und vom Spieler auch selbst bestmöglich eingestellt werden kann.

N-ZONE: Wie ist im Allgemeinen der Größenanteil der Fahr-, Action- und Schleichsequenzen ausgefallen?
Chris Archer: Wir haben in den storyrelevanten Missionen eine recht gute Balance zwischen Action- und Fahrsequenzen gefunden. In der Stadt selbst kann der Spieler alles tun – wann er es möchte. Das bleibt voll und ganz ihm selbst überlassen.

N-ZONE: Sind die Zwischensequenzen nur ein Mittel, um die Geschichte voranzutreiben, oder wurden sie so inszeniert, damit der Eindruck eines Actionfilmes entsteht?
Chris Archer: Die Story ist tatsächlich sehr tief gehend, intensiv und mit mehreren Entscheidungsmöglichkeiten und Endsequenzen ziemlich cool, soll aber nicht zu sehr vom wesentlichen Gameplay ablenken. Der Spieler bekommt schon eine filmähnliche Erfahrung, ohne dass dabei das Gameplay vernachlässigt wird.

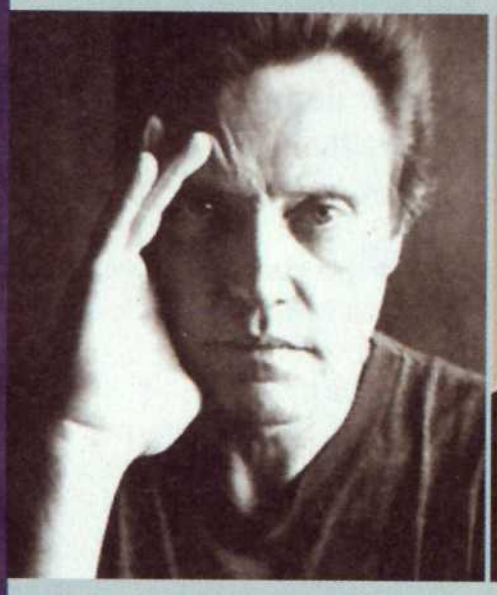
N-ZONE: Nicks Standard-Waffe hat ja unendlich Munition. Wird es sich mit seiner Lebensenergie oder dem Zustand seines Wagens genauso verhalten?
Chris Archer: Seine Waffe hat unendlich Munition, das stimmt. Aber seine Lebensenergie muss er zum Beispiel in Krankenhäusern oder durch das Suchen und Finden von Energie-Päckchen auffrischen. Das Auto kann Nick an bestimmten Tankstellen reparieren lassen.

N-ZONE: Das virtuelle Los Angeles erstreckt sich über eine unglaubliche Fläche von umgerechnet 400 Quadratkilometern. Auf welche Quellen haben Sie bei der Rekonstruktion zurückgegriffen?
Chris Archer: Es ist in der Tat riesig und wir haben sehr viele Quellen benutzt, um L.A. nachzubauen. Geologische Messdaten, GPS-Daten, Karten, tausende von Fotos und Videobänder halfen uns dabei, L.A. originalgetreu nachzubauen.

INFO SYNCHRONISATION

Hör mal, wer da spricht!

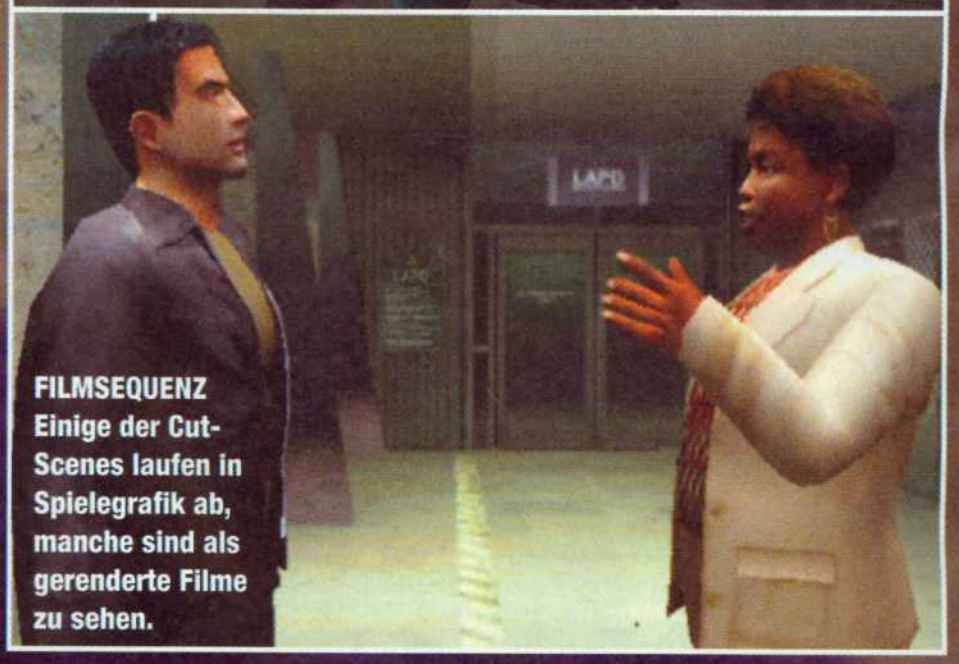
Ausdrucksstarke Charaktere brauchen ausdrucksstarke Stimmen. Und die hat Luxoflux zweifelsohne zu bieten.



CHRISTOPHER WALKEN Der Mann mit der unverwechselbaren Ausstrahlung kann in seiner Karriere bisher auf über 60 (!) Filme zurückblicken, in denen er als Darsteller mitgewirkt hat. Im Spiel *True Crime: Streets of L.A.* leiht er George seine Stimme.

RUSSELL WONG Einige von euch dürften Russell Wong noch aus *Romeo Must Die* kennen, wo er einen fiesen Schurken mit mächtigen Martial-Arts-Fähigkeiten spielte. Er hat die Synchronisation des Hauptcharakters Nick Kang übernommen.

SEHR NÜTZLICH Feinde lassen sich auch als Schutzschild missbrauchen. Das steigert die Überlebensdauer erheblich.



FILMSEQUENZ Einige der Cut-Scenes laufen in Spielegrafik ab, manche sind als gerenderte Filme zu sehen.

oder sie links liegen zu lassen. Falls man seine Fähigkeiten aber weiter ausbauen will, ist es ratsam, sich damit zu beschäftigen. In der original nachgestellten Stadt kann man sich völlig frei bewegen – und das mit jedem gerade auffindbaren Auto. Man muss nur kurz seine Marke zücken und schon kann man es sich in einem schicken Sportwagen, in einem Pickup, in einem Feuerwehrwagen, in einem Taxi oder auf einem Motorrad bequem machen. Alles in allem stehen dem Spieler über 35 unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung. Ob alle Vehikel im endgültigen Spiel lizenziert sein werden, ist noch nicht ganz geklärt. Für das versehentliche Überfahren von unschuldigen Passanten gibt es Punkteabzug. Auf speziellen Übungskursen der Polizei kann man hilfreiche Manöver wie 180°-Turns oder das Fahren auf zwei Rädern erlernen. Ähnlich wie in *GTA III* findet man hier und da eine Tankstelle, an der man seine Karre reparieren lassen kann. In der persönlichen Garage lassen sich zudem die Fahrzeuge für die spätere Verwendung parken.

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN

Manche Situationen machen es erforderlich, auf Waffengewalt zurückzugreifen. Hier kommt das einfache, aber effektive Zielsystem zum Tragen. Wird die Schultertaste betätigt, so wird automatisch der am nächsten stehende Gegner anvisiert und es erscheint ein Fadenkreuz. Hält man die Taste gedrückt, so werden alle Körperteile durchgeschaltet und man muss im richtigen Moment loslassen. Dadurch kann man den Gegner einfach nur kampfunfähig machen oder ihn gleich eliminieren. Wenn man nicht gleich ins Gras beißen möchte, so kann man einfach einen Gegner als Schutzschild vor sich halten und dabei die Gangsterbrut unter Feuer nehmen. Besonders stylisch und eigentlich ohne jegliche Notwendigkeit ist die Slow-Motion-Funktion, die

HAB DICH! Das vereinfachte Zielsystem, gepaart mit der Slow-Motion-Funktion, machen Schießereien sehr stilvoll.

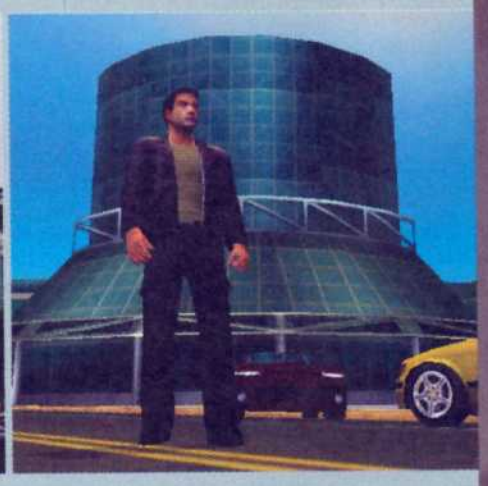
FAHRKÜNSTE In wilden Verfolgungsjagden sollte man trotz allem auf den regen Verkehr achten.

INFO AUSMASSE

Groß, verdammt groß!

Das virtuelle L.A. hat immens viel zu bieten.

- Ungefähr **400 km² virtuelles L.A.** kann man besichtigen. Nach Herstellerangaben dauert es etwa eine halbe Stunde, bis man vom einen Ende der Stadt zum anderen gefahren ist.
- Schießwütige und schlagkräftige Naturen können sich in den **55 Umgebungen** so richtig ausleben. Der Detailgrad und das Ambiente der Schauplätze können jetzt schon überzeugen.
- Ungefähr **45 Hauptmissionen und 100 Extramissionen** sorgen für Spannung und verlangen dem Spieler einiges an Können ab.



VERGLEICH Die Entwickler haben sich richtig viel Mühe gegeben, Los Angeles so realistisch wie möglich umzusetzen.

sich jederzeit zuschalten lässt und unbegrenzt verfügbar ist. Abgerundet wird die spielerische Mixtur durch einige Schleich-Missionen. Hier geht man in extrem vereinfachter *Splinter Cell*-Manier vorsichtig vor und kann den Gegnern entweder das Genick brechen oder sie hinterrücks ersticken. Leider dauert es noch bis September, bis wir uns auf dieses sehr interessante Action-Epos stürzen dürfen. Aber lohnen wird es sich auf jeden Fall.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

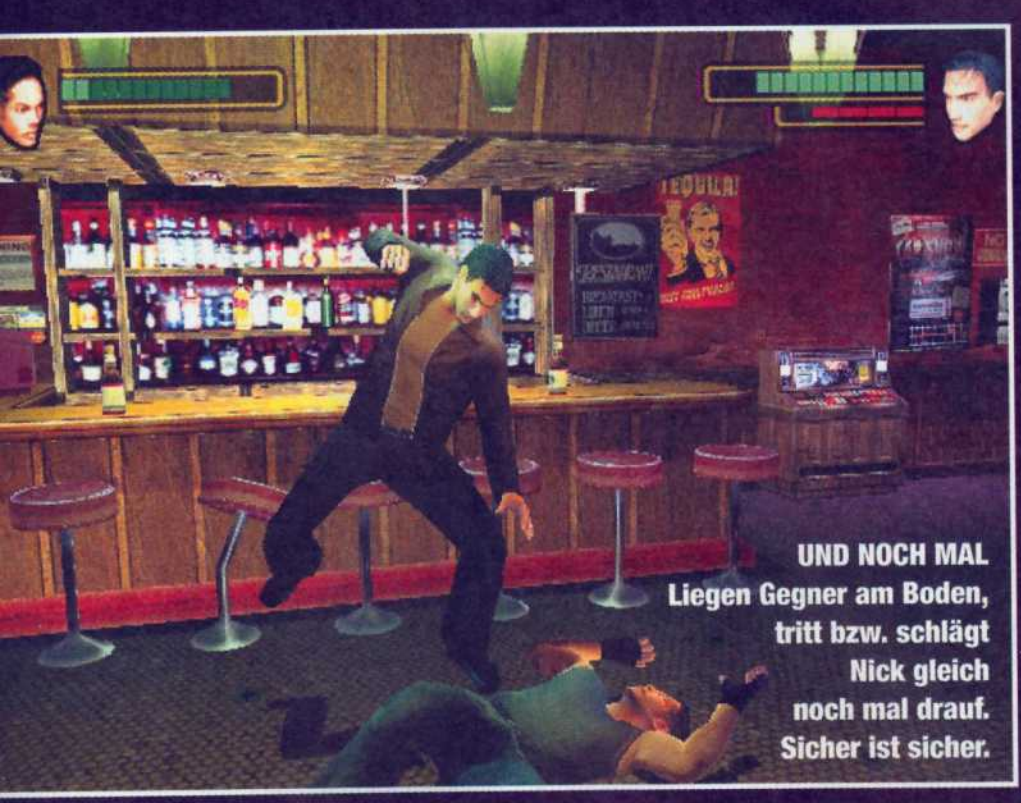
TRUE CRIME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Internet:	www.truecrimela.com
Spieler:	1
Termin:	19. September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Tolles Action-Epos mit unglaublichem Umfang und viel Potenzial. Auf jeden Fall schon sehr **hitverdächtig**."



UND NOCH MAL Liegen Gegner am Boden, tritt bzw. schlägt Nick gleich noch mal drauf. Sicher ist sicher.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Seit 1993
Spielend durchs Leben

NEUE ADRESSE !! Ladenlokal
Essen City
HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe IKEA/CINEMAX
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
GAMEBOY PLAYER ab JUNI 59,95
TOPHITS je 54,95

VERSANDKOSTEN VORKASSE NUR 2,00 Euro !!!

TOPHIT !! BURNOUT 2 deutsch 57,95
TOPHIT !! HITMAN 2 ab 18 JAHRE !!! dt. uncut (18) 57,95
TOPHIT !! RESIDENT EVIL ZERO PALuncut(16) 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95 weitere RE-Teile Lieferbar
TOPHIT !! Splinter Cell deutsch 57,95
TOPHIT !! WARIO WORLD deutsch 54,95
TOPHIT !! RED FACTION 2 deutsch(16) 49,95 PALuncut(18) 54,95
TOPHIT !! HUNTER PAL uncut 59,95
Lösungsbuch dt. 14,95 ZELDA WIND WAKERS LIM.Special Edition inkl BONUS DISKs solange Vorrat reicht Special Edition 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95
TOPHIT !! DEAD to RIGHTS ab JUNI engl.PALuncut (18) 59,95

IKARUGA dt.	49,95
NBA Street 2 dt.	54,95
DEF JAM VENDETTA dt	54,95
ENTERMATRIX dt.	57,95
BARABARIAN PAL	54,95
BLOOD OMEN 2 PAL	49,95
Balduars Gate dt.	54,95
MortalKombat5dt.(18)	59,95
F1 Carrier Challange dt.	54,95
SW Jedi Outcast 2 PAL	29,95
Time Splitters 2 PAL	29,95
PhantasyStarOnl. dt.	57,95

SkiesArcadia dt. 49,95
SONIC DX dt. 57,95

XBOX Tophits

BRUTE FORCE	54,95
Midt.Madness3dt.	57,95
SoF2 PAL	59,95
Moto GP2 dt.	57,95

PS2 TOPHITS

MarkofKri dt.	57,95
TombRaider 4 dt.	57,95
SOCOM dt.	77,95

Memory Card 251 org.	29,95
Memory Card 1019 Bl.	29,95
TUROK EVOL.uncut(18)	29,95
Eter.Darkness (Toppreis)	29,95
Ghost Recon PALuncut	49,95
Smash Bros Melee dt.	29,95
PIKMIN dt.	29,95
HULK dt.	57,95
Star Wars R.Leader dt.	29,95
LOST KINGDOMS 2 dt.	57,95
MegaMan Network dt.	57,95
NBA / NHL2K3 dt. je.	57,95
MERCEDES RACER dt.	57,95
Summoner dt.	57,95
ISS 3 dt.	57,95

Gameboy Advance

GAMEBOY PLAYER	59,95
ZELDA GBA dt.	39,95
Pokemon Saphir dt.	44,95
Pokemin Rubin dt.	44,95
DonkeyKong dt.	39,95
Dragon Ball Z 2 dt.	49,95
Hamtaro dt.	39,95

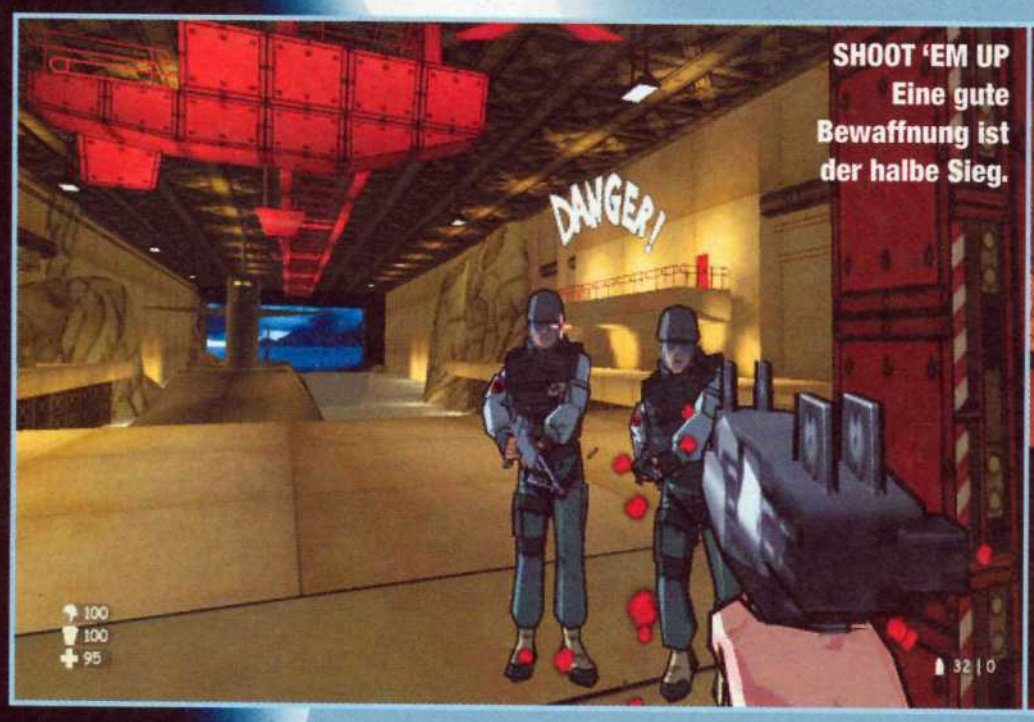
Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
ACHTUNG: NEUE ADRESSE : HELMUT-KÄUTNER-STR. 13 - ESSEN CITY NAHE IKE
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

XIII

Verschwörungen, Intrigen, Komplotte – und ihr befindet euch **mittendrin.**

Das Spiel mit dem mysteriös klingenden Namen *XIII* basiert auf dem gleichnamigen Comic-Roman des Belgiers Jean van Hamme. Zwar kann sich sicherlich nicht jedermann für Cel-Shading begeistern, um aber Spieler tiefer in die Sphären eines Comics eintauchen zu lassen, eignet sich diese Technik hervorragend. Neben der sehr ansprechenden Cel-Shading-Grafik bediente man sich außerdem noch anderer Elemente, die das Comic-Flair weiter verstärken. So erscheinen Dialoge beispielsweise in Form von Sprechblasen und Geräusche werden durch Wortmalereien verdeutlicht. Ursprünglich sollte dieses Meisterwerk ja schon im März dieses Jahres erscheinen, allerdings hat sich der Release nun doch bis auf Oktober verschoben.

Die Hintergrundstory dieses First-Person-Shooters basiert auf einem Mordanschlag an dem Präsidenten der Vereinigten Staaten. Wenn ihr in die Rolle von Ubi Softs Hauptdarsteller schlüpft, so wacht ihr zu Beginn des Spiels schwer verletzt an einem einsamen Strandabschnitt der US-Ostküste auf. Ihr habt keinen blassen Schimmer, wie ihr dort hingekommen seid, geschweige denn, wer ihr überhaupt seid. Lediglich zwei Hinweise könnten Aufschluss auf eure Identität geben: eine Tätowierung mit der römischen Zahl 13 auf eurer rechten Schulter und ein Schlüssel zu einem Schließfach bei der Nationalbank von New York City. Um der Sache auf den Grund zu gehen, macht ihr euch auf den Weg dorthin und trefft sofort auf eine Menge feindlich gesinnten Pöbel. Zu eurem Erstaunen stellen diese Gegner aber kein allzu großes Hindernis dar. Die Professionalität, mit der ihr gegen eure Widersacher vorgeht, ist fast unglaublich. Je tiefer ihr in das Spielgeschehen eintaucht, umso mehr verstrickt ihr euch



SHOOT 'EM UP Eine gute Bewaffnung ist der halbe Sieg.

WORTMALEREI ... verdeutlicht das Geschehen und erzeugt Comic-Flair.

in ein Netz aus Geheimdienstaktivitäten und Intrigen. Nach und nach werdet ihr feststellen, dass ihr über überdurchschnittliche militärische Fähigkeiten und Kenntnisse verfügt und zentraler Bestandteil einer groß angelegten Verschwörung gegen die amerikanische Regierung seid. „Es geht darum, die Verschwörung aufzudecken und zu vereiteln und gleichzeitig herauszufinden, wer man ist und auf welcher Seite man steht", so der französische Projektleiter Julien Bares.

DAS WAFFENARSENAL

In XIII verfügt ihr über eine perfekte militärische Ausbildung und zudem noch über eine Art sechsten Sinn. Dieser funktioniert ähnlich wie ein Radar und warnt euch, wenn sich Feinde in der Nähe aufhalten. Neben einer Beretta, einer M16, einer Pumpgun, einer AK 47 und einem Scharfschützengewehr dürfen sogar Stühle und Flaschen als Waffen verwendet werden. Durchschlagende Waffengewalt ist bei diesem Spiel ebenso gefragt wie lautloses Vorgehen. Hierfür könnt ihr auf Harpunen, Armbrüste und Wurfmesser zurückgreifen. Glasscherben können ebenfalls vom Boden aufgehoben werden, um dem Feind kurzfristig geringeren Schaden zuzufügen. Ähnlich wie in *Splinter Cell* kann man Gegner, indem man sie sich von hinten schnappt, sogar als menschliche Schutzschilde missbrauchen. Die verschiedenen Spielsituationen wurden zudem akustisch äußerst passend untermalt. Die Palette reicht von angenehm langsamer Hintergrundmusik in ungefährlichen Situationen bis hin zu bedrohlichen, hektischen Tönen beim Nähern von Feinden oder gar während eines Schusswechsels. Außerdem erwarten euch auch noch verschiedene Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler, beispielsweise Capture the Flag oder ein klassisches Deathmatch, die via Splitscreen gezockt werden können. Sogar über eine Online-Fähigkeit wird derzeit noch nachgedacht, allerdings steht es noch in den Sternen, ob dieses zusätzliche Feature seinen Weg in das Spiel findet. Wie es bisher scheint, wurde nicht nur für einen flüssigen Bildaufbau, eine ansprechende Grafik und ein abwechslungsreiches Gameplay gesorgt, sondern auch auf eine perfekt ausgewogene Gegner-KI größten Wert gelegt. Eines ist auf jeden Fall sicher: Die ersten Eindrücke machen definitiv Lust auf mehr.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU
XIII

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1-4
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Fesselnde, **mysteriöse Suche** nach der eigenen Identität. Diesen Titel solltet ihr euch vormerken!"

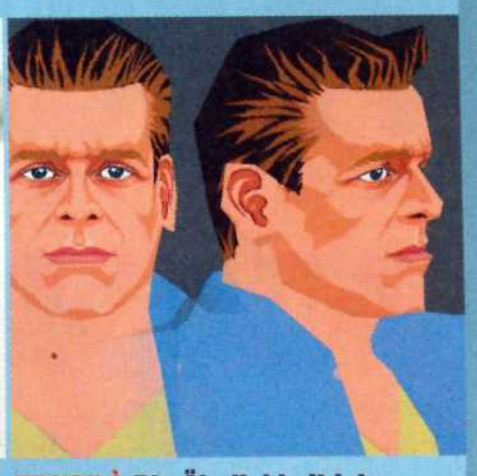
INFO **UND IN EINER NEBENROLLE ...**

Niels Bogdan

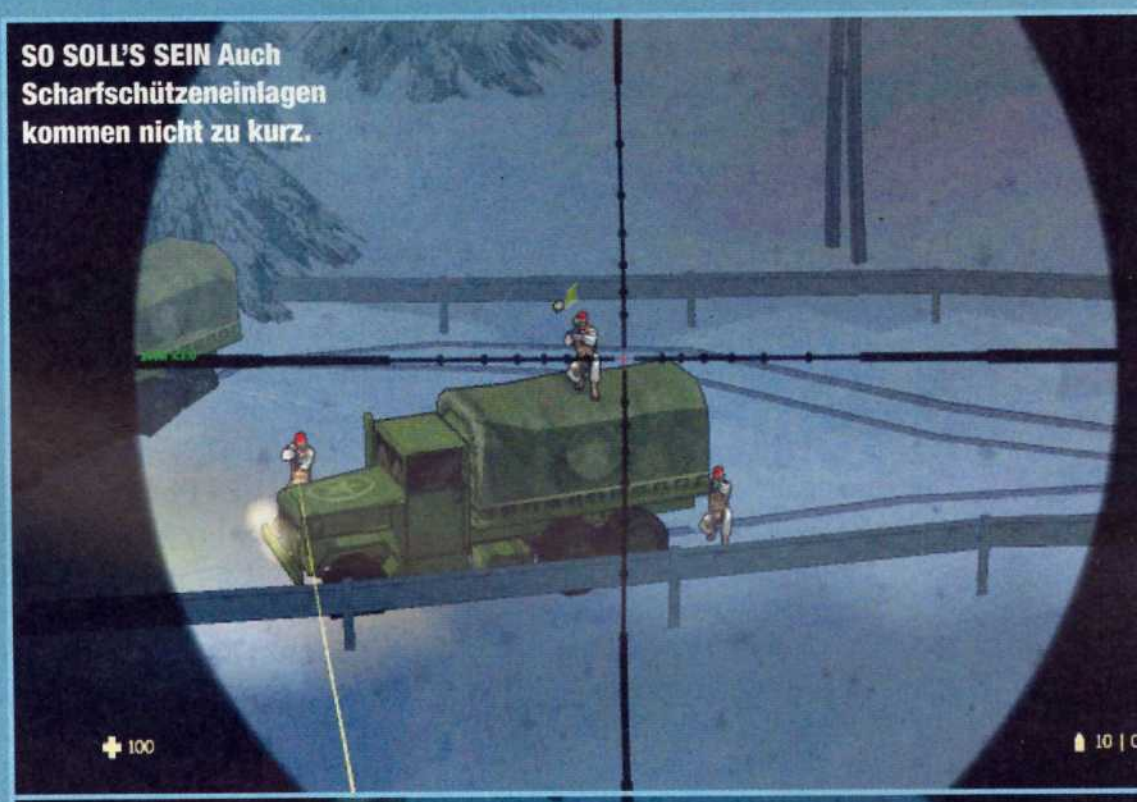
Sogar der PR-Manager von Ubi Soft bekam eine kleine Nebenrolle im neuen Spiel von Ubi Soft.

Um euch ein Bild darüber machen zu können, ob die Comic-Figur wirklich eine entsprechende Ähnlichkeit mit Niels aufweist, haben wir ihn im Original und als Comic-Charakter abgebildet. Wir finden die Umsetzung jedenfalls ziemlich gut gelungen!

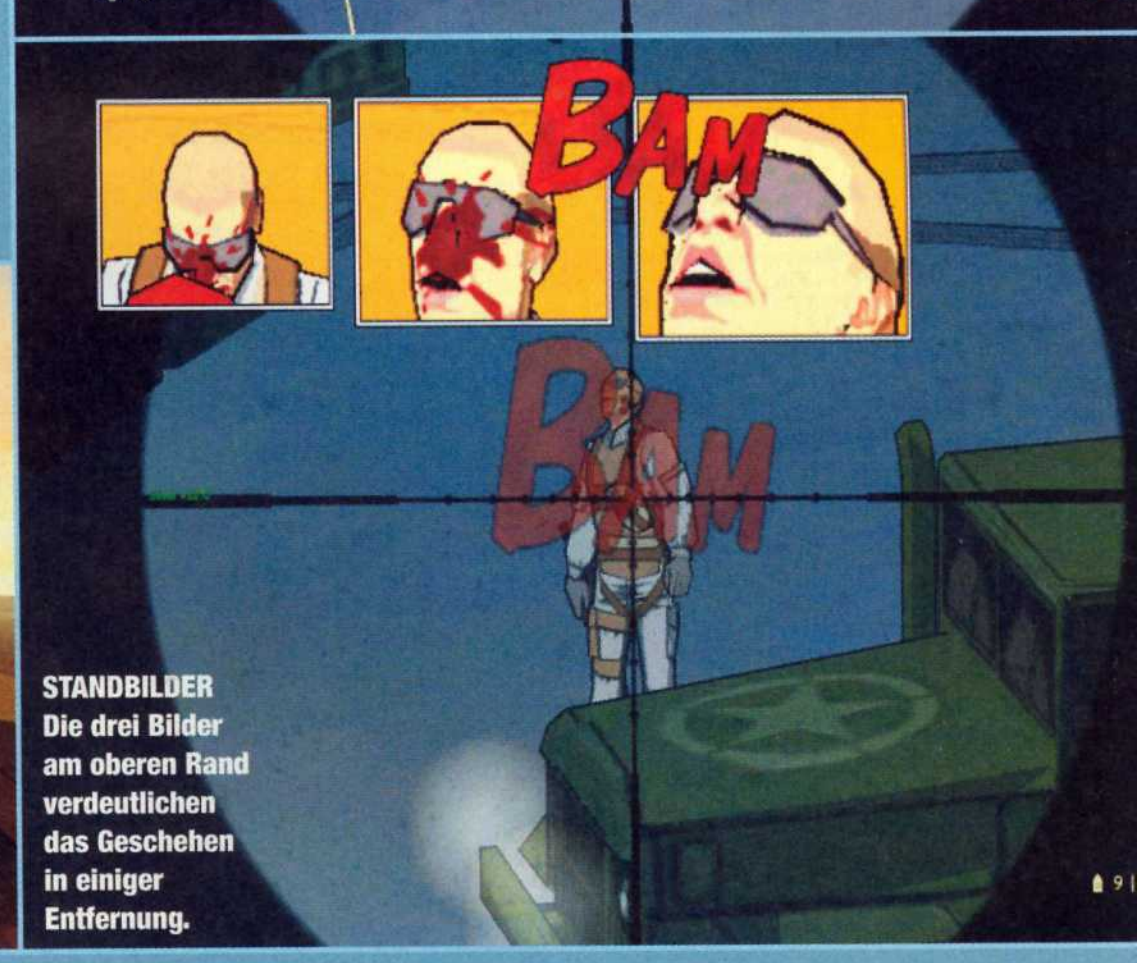
VORHER Niels Bogdan, wie er leibt und lebt.



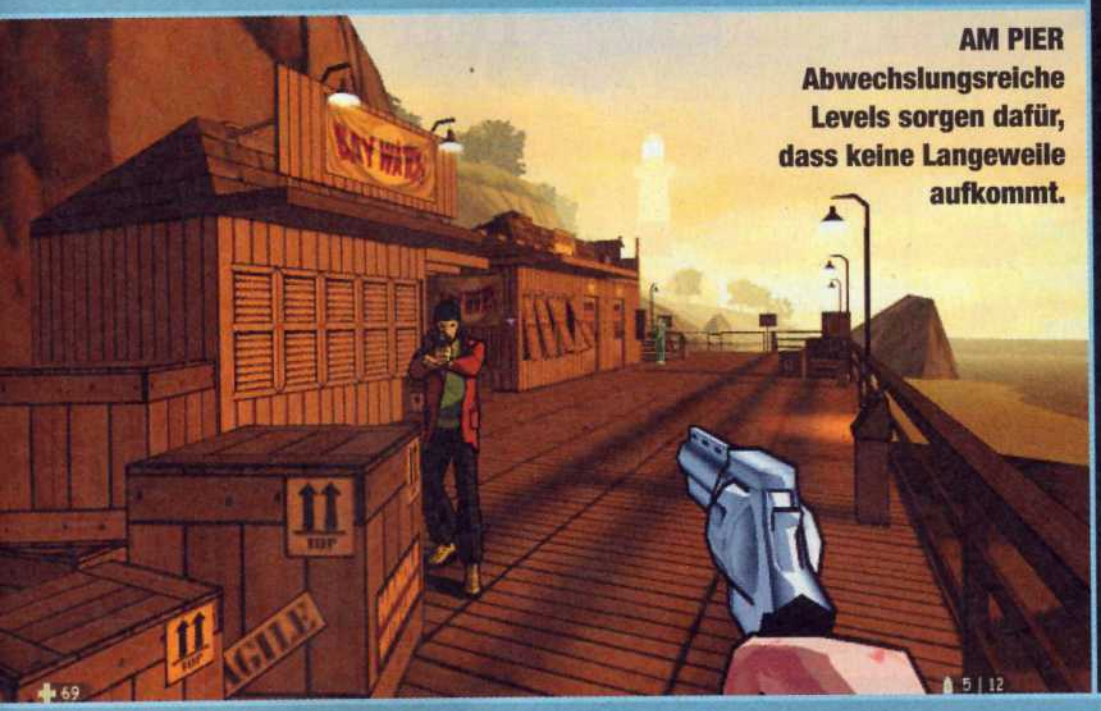
ET VOILÀ Die Ähnlichkeit ist wirklich verblüffend, oder?!



SO SOLL'S SEIN Auch Scharfschützeneinlagen kommen nicht zu kurz.



STANDBILDER Die drei Bilder am oberen Rand verdeutlichen das Geschehen in einiger Entfernung.



AM PIER Abwechslungsreiche Levels sorgen dafür, dass keine Langeweile aufkommt.

WWE Wrestlemania XIX

Umfangreicher, schöner, besser – THQs Wrestling-Serie geht in die neunzehnte Runde! Ring frei!

Wrestling-Spiele waren auf sämtlichen Konsolen erstaunlich populär und gerade Nintendos letzte Konsole, das Nintendo 64, bot eine Vielzahl an herausragenden Titeln. Der GameCube kann bisher kein Wrestling-Highlight vorweisen. So lieferte THQ mit *WWE Wrestlemania X8* zwar einen respektablen Titel ab, an die geniale Qualität eines *WWF No Mercy* (ebenfalls von THQ) auf dem N64 konnte es aber nicht heranreichen. Mit *WWE Wrestlemania XIX* strebt THQ nun Wiedergutmachung an. Und die Chancen stehen gut, dass dieses Ziel auch erreicht wird. So arbeiten an *WWE Wrestlemania XIX* sowohl Entwickler, die an *WWF No Mercy* gewerkelt haben, als auch solche, die an der Arbeit an *WWE Wrestlemania X8* und *WWE SmackDown!* für die PS2 beteiligt waren, damit das beste Wrestling-Spiel aller Zeiten entsteht.

INFO LESERINTERVIEW

Fragt die Entwickler!

Normalerweise interviewen wir die Entwickler ja immer selbst. Doch im Falle von *WWE Wrestlemania XIX* möchten wir euch in Kooperation mit THQ die Gelegenheit geben, eure Fragen direkt an die Entwickler zu stellen. Unter **www.n-zone.de** sammeln wir eure Fragen und leiten diese an die Entwickler weiter. Schaut mal vorbei!

KOMPLETT ÜBERARBEITET

Das Gameplay bietet mehr Möglichkeiten als zuvor und ist gleichzeitig leichter zu bedienen. Die über 45 Wrestler (siehe auch Extrakasten) sehen realistischer aus als im Vorgänger und sogar die Tätowierungen der Wrestler wurden berücksichtigt. Darüber hinaus sollen die CPU-Gegner in der Lage sein, das Verhalten des Spielers zu analysieren und sich entsprechend anzupassen. Genau wie beim Vorgänger dürft ihr euch auch einen eigenen Wrestler erstellen. Der dafür vorgesehene Editier-Modus ist deutlich umfangreicher geworden. Einen erhöhten Wert wollten die Entwickler auch auf die Darstellung des Publikums legen. In der von uns angespielten Version sah das Publikum allerdings auch nicht besser aus als bei anderen Wrestling-Titeln. Die größte Neuerung von *WWE Wrestlemania XIX* stellt allerdings der Story-Modus dar, in dem ihr in eher ungewöhnlichen Arenen Rache an Vince McMahon übt. So dürft ihr euch z. B. auf einem Hafengelände oder in einem Shopping-Center mit den Gegnern prügeln. Hier könnt ihr alle möglichen Gegenstände greifen und sogar an Vorsprüngen hangeln. In einem neu hinzugekommenen Shop könnt ihr das im Story-Modus verdiente Geld gegen neue Wrestler, Arenen oder Outfits eintauschen. Neben dem Story-Modus wird es bei *WWE Wrestlemania XIX* natürlich auch weiterhin die aus dem Vorgänger bekannten Spielmodi wie z. B. King of the Ring und Royal Rumble geben.

DIE NEUE REFERENZ?

Neue Standards möchte THQ auch in der Interaktivität mit der Umgebung setzen. So dürft ihr neuerdings auch außerhalb des Rings Tische besteigen, den Schiedsrichter vermöbeln und mehr Gegenstände denn je im Kampf einsetzen. Komplett überarbeitet zeigen sich auch die Animationen der Wrestler, die nun sogar Verletzungen erleiden können. Wurde das Knie eines Wrestlers in Mitleidenschaft gezogen, so verzieht er schmerzverzerrt das Gesicht, wenn er dort einen neuen Treffer kassiert. Bei heftigen Schlägen fließt auch schon mal Blut. In solchen Situationen fährt die Kamera besonders nahe an die Wrestler heran, um zusätzliche Dynamik ins Geschehen zu bringen. Abgesehen von dem erhöhten

ABWECHSLUNGSREICH Im Revenge-Modus seid ihr außerhalb des Rings unterwegs. Insbesondere die tolle Interaktion mit der Umgebung ist klasse!

SPECIAL Das Taunten mit dem Digikreuz hat Rey Mysterio was gebracht!

VIEL AUSWAHL Auch Käfig-Matche dürfen natürlich nicht fehlen!

Realismus hat man auch das Greif-System verbessert, das sich wieder mehr an dem wesentlich intuitiveren System von *WWF No Mercy* orientiert. Die vielen Neuerungen versprechen deutlich mehr Spielspaß als beim Vorgänger. Und das Beste ist: *WWE Wrestlemania* erscheint exklusiv auf dem GameCube! Uns hat der Titel jedenfalls überraschend gut gefallen. Denn gerade nach dem durwachsenen Vorgänger hatten wir keine hohen Erwartungen.

FABIAN SLUGA

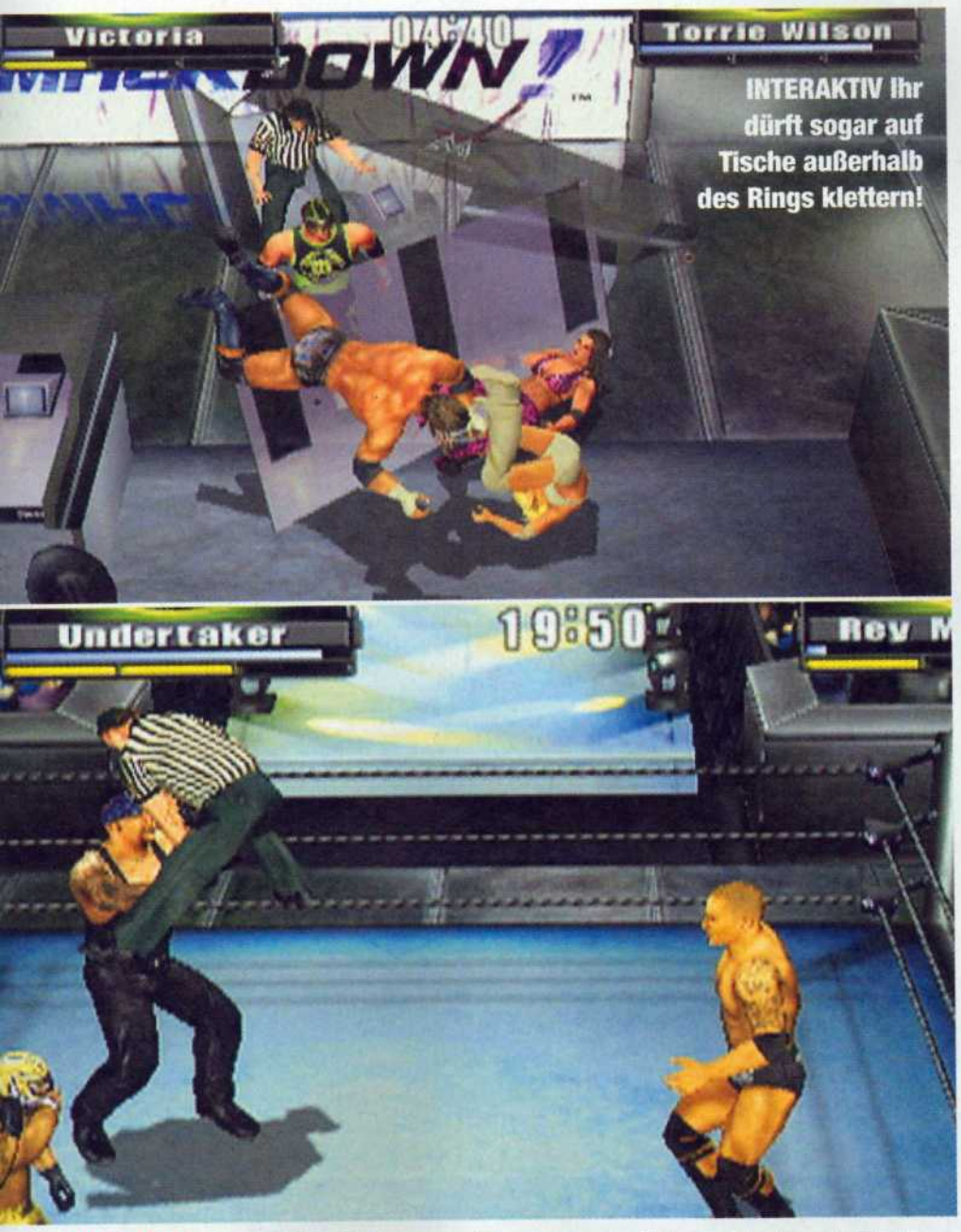
VORSCHAU
WWE WRESTLEMANIA XIX

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1-4
Termin:	September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die Wiedergutmachung gelingt! Dieses Spiel könnte eines der **besten Wrestling-Spiele** überhaupt werden!"



INTERAKTIV Ihr dürft sogar auf Tische außerhalb des Rings klettern!

VORSICHT Der Schiri wird aggressiv, wenn man ihn zu sehr bearbeitet!

INFO ALLE WRESTLER

Auswahl satt!

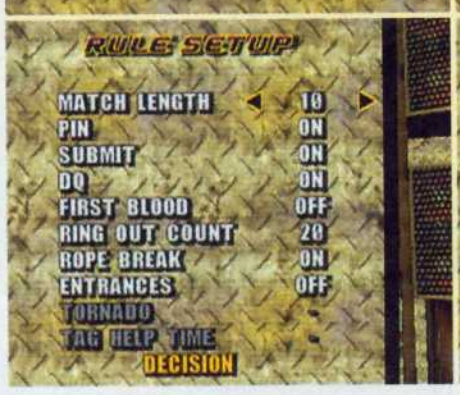
Bei WWE Wrestlemania XIX dürft ihr aus über 45 Wrestlern auswählen. Unten geben wir euch schon mal einen unverbindlichen Überblick über die Wrestler, die es in der fertigen Version geben wird.

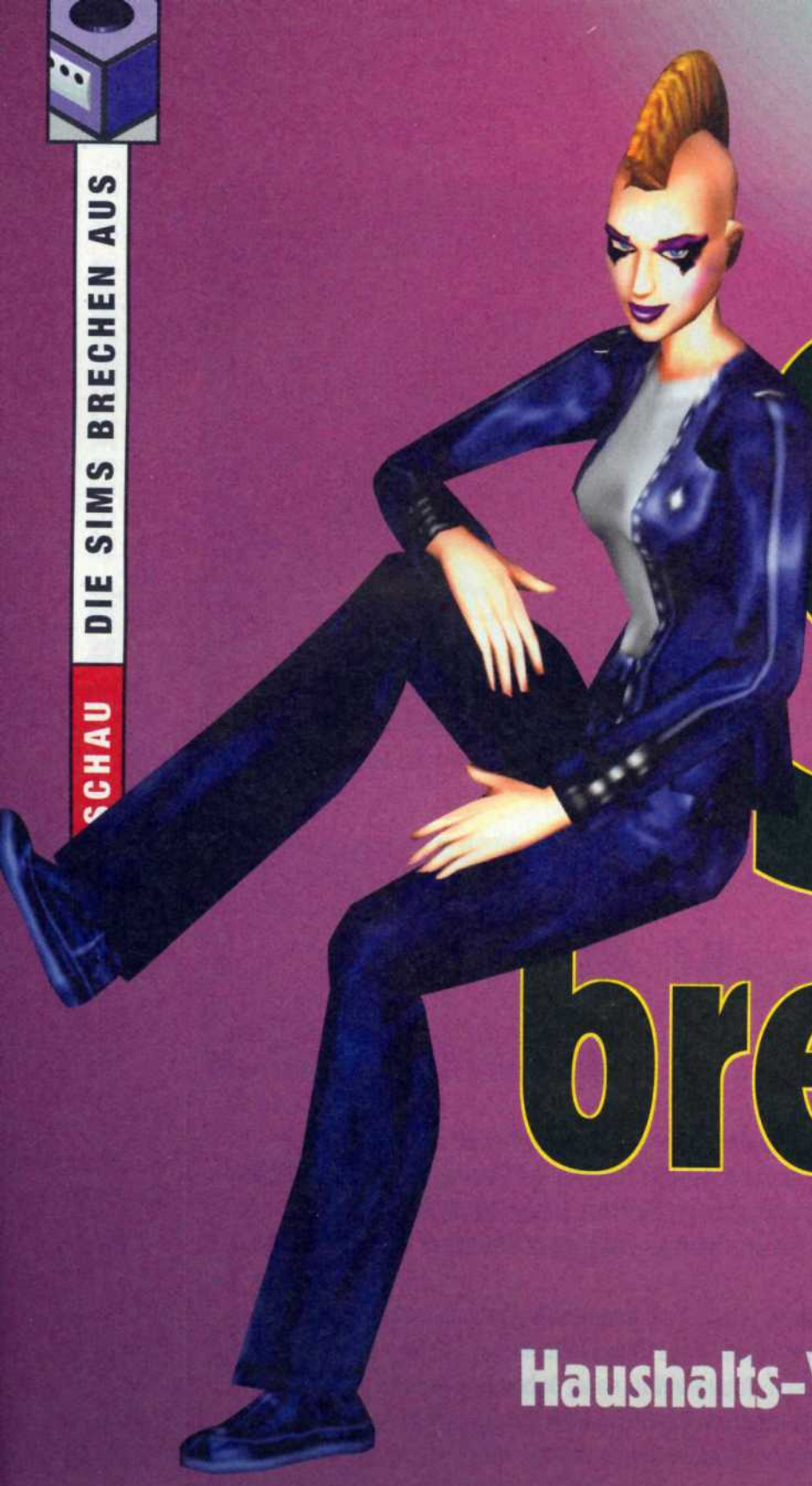
The Rock, **Triple H**, Hulk Hogan, **Undertaker**, Kurt Angle, **Booker T**, Rob Van Dam, **Brock Lesnar**, Edge, **Stacy Keibler**, Rey Mysterio, **Chris Jericho**, Chris Benoit, **Trish Stratus**, Kane, **Bubba Ray Dudley**, Shawn Michaels, **Eddie Guerrero**, Big Show, **Matt Hardy**, Jeff Hardy, **Lita**, Ric Flair, **Scott Steiner**, Christian, **D-Von Dudley**, The Hurricane, **Batista**, John Cena, **Torric Wilson**, Victoria, **Steve Austin**, Goldust, **Vince McMachon**, Stephanie McMahon, **William Regal**, Dawn Marie, **Tajiri**, Al Snow, **Chavo Guerrero**, Randy Orton, **Chris Nowinski**, Lance Storm, **Rikishi**, Goldberg

INFO ÜBERBLICK

Die Spielmodi

Auf den abgebildeten Screenshots könnt ihr euch einen Eindruck von einigen der vorkommenden Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten verschaffen.





Die Sims brechen aus

Eigener Herd ist Fortsetzung wert: **Haushalts-Vergrößerung** mit dem nächsten Sims-Spiel.

Tagaus, tagein derselbe Trott: Müde kehrte er von der Arbeit nach Hause zurück und hing jeden Abend vor dem Fernseher ab. Die Decke fiel ihm auf den Kopf, doch er konnte die eigenen vier Wände nicht verlassen. Denn er war ein Sim, einer der Helden des simulierten Alltags, deren Aufzucht und Pflege weltweit Millionen von Spielern beschäftigen. Neueste Forschungen aus den Sims-Labor des Entwicklungsstudios Maxis versprechen Besserung: „Das am meisten gewünschte Feature der Spieler war, das Haus verlassen zu können, um mit den Sims neue Schauplätze zu besuchen", gesteht Design Director Michael Perry bei unserem Besuch ein. Das Anfang nächsten Jahres erscheinende Nachfolgespiel *Die Sims brechen aus* macht seinem deutschen Namen alle Ehre. Die zweite Version der taktischen Haushalts-Simulation enthält rund ein Dutzend Begegnungsstätten wie Fitness-Studio, Disco, Restaurant, Galerie, Labor, Militärstützpunkt oder Spukhaus. Vom trauten Heim aus schwingt sich euer Sim auf eine Vespa und knattert zum angewählten Ziel. In den

EIN SIM WILL NACH OBEN Die Kletterwand ist eines von vielen Objekten im Fitness-Studio. Sims mit aktivem Gemüt fällt das Gekraxel leichter.

AB IN DIE STADT Anfangs verlasst ihr auf der Vespa das traute Eigenheim, später erweitert sich die Fahrzeugauswahl.

SCHWER AM SCHWOFEN Das farbige Disco-Licht gehört zu den Verbesserungen der Grafik-Engine. So richtig in Fahrt kommt die Stimmung mit einem kreativen DJ. Denn erstmals dürft ihr auch außer Haus Spaß haben!

öffentlichen Gebäuden trifft man neue Charaktere, probiert neue Objekte aus und versucht, bestimmte Aufgaben zu meistern. Die meisten Amüsierstätten müsst ihr euch erst einmal verdienen: Es gibt zehn neue Berufe wie Ganove, Rockstar oder Athlet, von denen jeder ein anderes öffentliches Gebäude freischaltet. Das Labor wird zum Beispiel erst zugänglich, wenn euer Sim eine bestimmte Stufe auf der „Verrückter Wissenschaftler"-Karriereleiter erklommen hat. Neben neuen Objekten lassen sich auch soziale Interaktionen wie Zungenkuss, Hinternversohlen oder Moonwalk-Tanzschritt freispielen. Je größer das romantische Repertoire, desto leichter fällt das Anbandeln mit anderen Sims. Es mangelt auch nicht an neuen Klamotten oder Accessoires wie Piercings und Tattoos. „Wir betonen die Persönlichkeiten der Sims mehr. Abhängig von den Charakter-Werten erlauben viele Objekte unterschiedliche Aktivitäten", fasst Michael eine weitere Verbesserung des Nachfolgespiels zusammen. Die Charakter-Eigenschaften, die ihr bei Beginn für euren Sim definiert, wirken sich nachhaltiger auf die Erlebnisse im Spielalltag aus.

INNERE WERTE

In der Disco „Club Rubb" sollen wir zum Beispiel als DJ eine rauschende Tanzparty veranstalten. Am Mischpult tun sich Charaktere mit vielen Kreativitäts-Punkten am leichtesten. Wenn man auf diese Weise vier andere Sims zum ekstatischen Tanzen animiert hat, folgen Belohnungs-Animation und Freischaltung der Belohnungsobjekte. Teilweise lassen sich Charakter-Defizite durch Training kompensieren: Faule Sims fabrizieren nur stimmungsverschlechternde Bauchklatsch-Landungen im Swimmingpool, aber wer lange genug an den Gewichten leidet, kann über den gesteigerten Körper-Wert schönere Resultate erzielen. Der komplette Story-Modus, bei dem einzelne Lebensabschnitte durch Erfüllung von Missionszielen gemeistert werden, lässt sich jetzt auch zu zweit angehen. Ein kooperativer Splitscreen-Haushalt ist leichter zu managen als eine Single-Existenz. Sims-Charaktere lassen sich auf Memory Card speichern, um sie ins Haus eines Freundes zu importieren. Damit nicht genug der Mobilität: Dank der Link-Option zur neuen GBA-Version (siehe Kasten) betreut ihr eure Schützlinge nun sogar unterwegs. Die GameCube-Version bekommt detailliertere Texturen als der PS2-Cousin spendiert. Die Grafik-Engine wird mit dynamischen Lichteffekten und realistischen Schatten aufgemotzt, außerdem könnt ihr näher ans Geschehen ranzoomen. Wer *Die Sims* versäumt hat, kann beim Nachfolger problemlos einsteigen, denn der ist ein eigenständiges Vollpreis-Produkt. Erfahrene Haushalts-Vorstände müssen allerdings wieder von vorne anfangen, denn Charaktere aus dem ersten Spiel lassen sich nicht übernehmen. Wir sind schon sehr gespannt!

HEINRICH LENHARDT

FEUCHT-FRÖHLICH Wasserbombe oder Olympiareife? Charakter-Werte beeinflussen die Grazie des Eintauchmanövers. Und hopp!

INFO GBA-CONNECTION

Sims für unterwegs

Nächstes Jahr könnt ihr den ganzen Haushalt in die Tasche stecken.

Auf dem GBA geht's wieder darum, die acht Grundbedürfnisse der Spielfiguren zu befriedigen. Die Steuerung wird allerdings komplett umgekrempelt: Statt einen Cursor zu bewegen, kontrolliert ihr euren Sim direkt mit den Steuerkreuz-Tasten. Außerdem könnt ihr keine Familien gründen, sondern geht mit einem einzelnen Charakter auf Entdeckungsreise. Geld wird durch Mini-Games wie Pizzabacken verdient und um Möbel zu kaufen, besucht man ein Geschäft. Neben dem Spielablauf wird auch die Grafik GBA-gerecht umgekrempelt. Es gibt keine Zoom-Stufen mehr, ähnlich wie bei einem Actionspiel ist die Kamera nahe am Geschehen dran. Ob der an eine jüngere Zielgruppe angepasste Spielablauf alten *Sims*-Puristen gefallen wird, bleibt abzuwarten. Interessant ist auf jeden Fall die Link-Connection zwischen GameCube und GBA, mit dem *Sims*-Charaktere zwischen beiden Versionen transferiert werden – samt erlernten Fähigkeiten und verdientem Geld. Dazu braucht ihr auf dem Cube aber das neue *Die Sims brechen aus*, der vor einigen Monaten erschienene Vorgänger ist nicht linktauglich.

VORSCHAU
DIE SIMS BRECHEN AUS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Internet:	www.thesimsconsole.com
Spieler:	1-2
Termin:	1. Quartal 2004

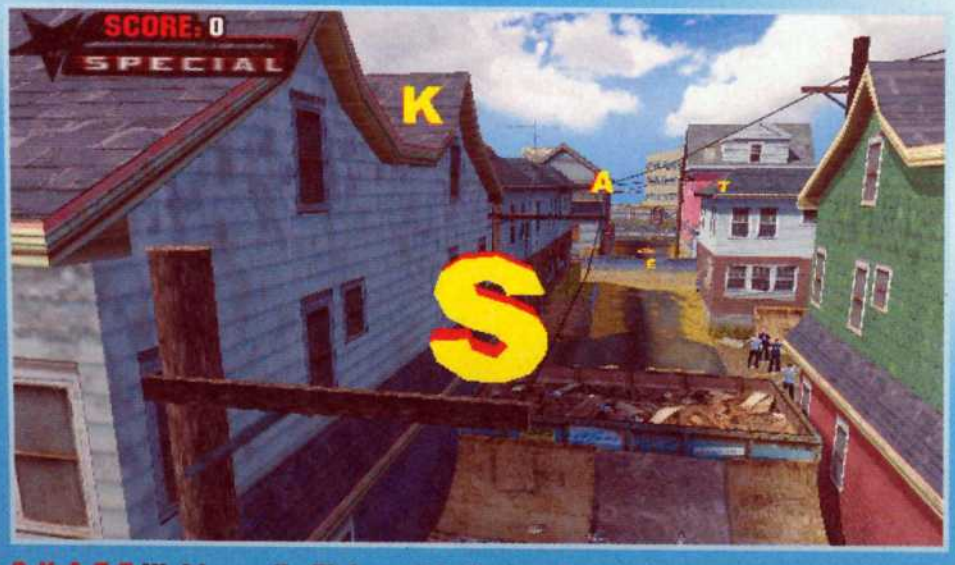
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die Sims gehen auf Nummer Sicher: vertrautes Spielprinzip, **im Detail verbessert** und erweitert."

Tony Hawk's Underground

Der Besuch im Untergrund verhilft Tony zu neuer Stärke und bringt frischen Wind in den Trendsport.



S-K-A-T-E Nicht nur die Ziele und Aufgaben lassen sich nun selbst gestalten. Auch die gesamte Umgebung kann man selbst erstellen.

FREESTYLER Dieser Punk hat seine Stärken bei ausgefallenen Tricks. Rodney Mullen wäre bestimmt mehr als nur beeindruckt.

CRUISEN Faule Naturen können sich natürlich auch hinters Steuer eines Autos klemmen, um an neue Orte zum Skaten und Tricksen zu gelangen.

Keine andere Trendsport-Reihe hat einen derart verbreiteten Bekanntheitsgrad wie *Tony Hawk*. Der erste Teil schon konnte mit seiner perfekten Spielbarkeit und den irrsinnig vielen Aufgaben eine Menge Fans gewinnen. Im Laufe der Jahre brachten es die Trendsportler mittlerweile auf drei Fortsetzungen, die sich hauptsächlich durch Verbesserungen im technischen Bereich unterschieden. Auch die Spielmechanik wurde immer weiter verfeinert, auch wenn die Veränderungen hauptsächlich nur im Detail zu spüren waren.

BACK FROM THE UNDERGROUND

Bei Teil 5 beschreiten die Jungs Neversoft Entertainment völlig neue Wege und möchten das Spiel einem Skate-Ausflug am Nachmittag noch näher bringen. In der neuesten Episode spielt sich das trickreiche Geschehen nämlich nicht ausschließlich auf dem Skateboard ab. Man kann nun jederzeit absteigen und die Gegend zu Fuß erkunden. Und das bis in den letzten Winkel. Häuserdächer sind genauso wenig ein Problem wie Minivans. Faule Gesellen können sich auch hinters Steuer eines Autos klemmen und die Umgebung weitläufig nach geeigneten Stellen für unglaubliche Stunts absuchen. Allgemein haben die Entwickler dem Spieler grenzenlose Freiheit spendiert.

Für alle Bastel-Freaks wurde der Park-Editor wiederbelebt. Hier kann man neuerdings auch seine persönlichen Ziele festlegen. Realismus soll ebenfalls durch das neue, coole Wetter-Feature vermittelt werden. Neben dem Wetter ändern sich auch die Tageszeiten. Storylastigere Aufgaben, gepaart mit den erwähnten Neuerungen, machen *Tony Hawk's Underground* zum klaren Hit-Anwärter.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

T. HAWK'S UNDERGROUND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Internet:	www.activision.com
Spieler:	1-4
Termin:	Winter

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„**Frei wie ein Skater!** Hier kommen eine völlig neue Erfahrung und ein klarer Hit-Anwärter auf uns zu."

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT

Das unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD. Visit the planet playzone.

Das Magazin für Action-Gamer. Krass Korrekt Konkret

Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning.

Das unabhängige Xbox-Magazin. Ein LeXikon für Xbox-Fans!

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin. Enter N-ZONE.

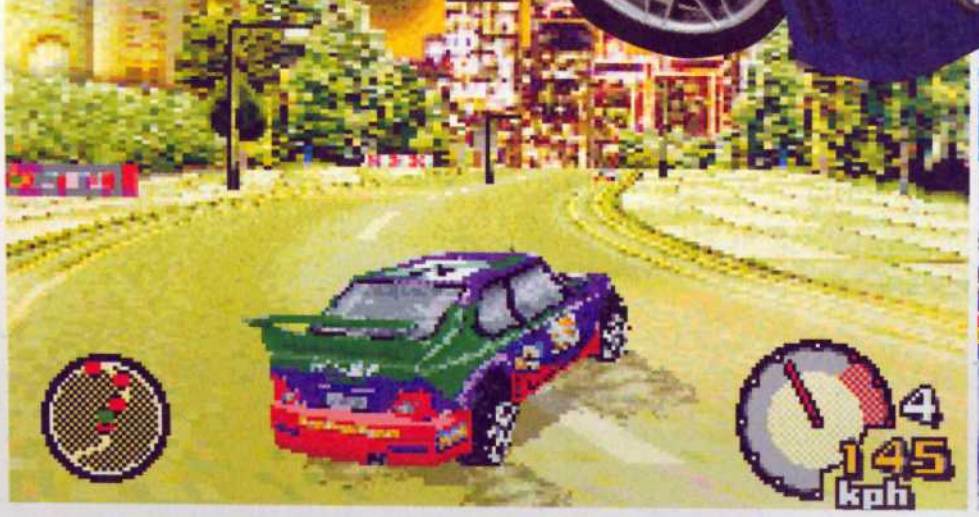
Alles, was Kids interessiert. It's showtime.

Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik

COMPUTEC MEDIA

Top Gear Rally

Hier bahnt sich mit großen Staubwolken die **neue Rennspiel-Referenz** auf dem GBA an!



SKYLINE Stadtfahrten gehören bei einem Rallye-Spiel mit dazu.

HÖHEN UND TIEFEN Bei Hügeln fällt es schwer, die Kontrolle zu behalten.

Rennspiele erfreuen sich auf Nintendos GBA bisher allergrößter Beliebtheit. Hochkarätige Vertreter wie die *GT*-Reihe oder *Mario Kart: Super Circuit* bekommen bald einen sehr ernst zu nehmenden Konkurrenten. *Top Gear Rally* heißt das ambitionierte Rennspiel und wird von den australischen Entwicklern Tantalus programmiert. Die Jungs von Downunder konnten ihre Fähigkeiten bereits mit *ATV Quad Power Racing* unter Beweis stellen, das vor allem durch die gute Grafik-Engine überzeugen konnte.

DIE KONKURRENZ SCHLUCKT STAUB

Um *Top Gear Rally* so richtig konkurrenzfähig zu machen, haben die Entwickler die Grafik-Engine weiterentwickelt. Das Resultat ist bereits jetzt atemberaubend. Noch nie zuvor sah man auf dem GBA eine derart flüssige Grafik. Die tollen Höhenunterschiede der Strecken und die Randbebauung machen schon eine Menge her. Besonderes Lob verdient auch die Modellierung der Autos. Komplett als polygonales Objekt dargestellt, sind die Dreckschleudern in der Lage, sich in jede erdenkliche Richtung zu drehen, und sehen dabei immer realistisch aus. Neben der grafischen Leistung beeindruckt auch der Rest des Spiels. Eine sehr gute Kollisionsabfrage sorgt immer für das realistischste Verhalten der Boliden – egal ob man die Leitplanke küsst, Schilder ummäht oder Sträucher und Bäume touchiert. Spielerisch bietet der Racer ebenfalls alles, was ein Rallye-Spiel benötigt. Meisterschaftsrennen, Zeitfahren, eine Spritztour und ein Probefahrt-Modus stehen zur Verfügung und führen den Spieler über insgesamt 80 abwechslungsreiche Strecken. Sogar Duelle mit einem Kumpel werden in der finalen Version möglich sein. Dieses Spiel verfügt über sehr gute Ansätze und ist somit ein hundertprozentiger Hitanwärter.

UDO CRNJAK

AB IN DIE FAHRSCHULE! Hier ist der Fahrer etwas übereifrig gewesen und kommt gehörig ins Schleudern. Kontrolle ist eben alles.

VORSCHAU

TOP GEAR RALLY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Tantalus
Internet:	www.tantalus.com.au
Spieler:	1-2
Termin:	3. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Starke Technik und Spielbarkeit machen dieses Rennspiel zum **klaren Hitanwärter!**“

Advance Wars 2: Black Hole Rising

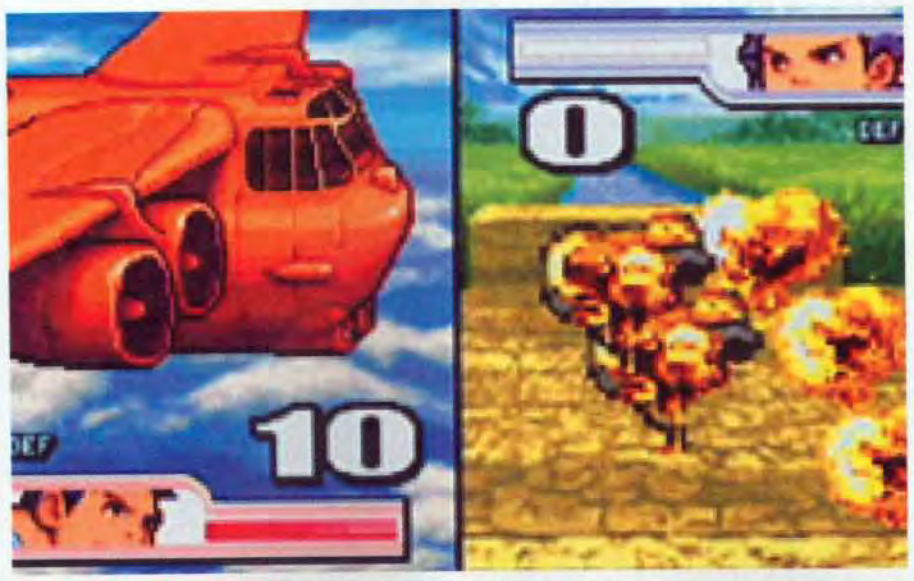
Das geniale **Strategiespiel** geht in die zweite Runde.

KARTENEDITOR Speichert eure eigenen Maps auf dem Modul.

NEOTANK Es gibt mehr Einheiten als im ersten Teil.

Vor rund anderthalb Jahren revolutionierte ein Spiel den Strategie-Bereich auf dem Game Boy Advance: Die Rede ist von *Advance Wars*. Nintendos Strategiehammer zeigte, wie man auf dem GBA intelligente, rundenbasierte Kämpfe mit einer fesselnden Story sowie tollem Mehrspieler-Modus realisiert. Dieser Klassiker geht nun in die zweite Runde. Die Änderungen liegen dabei im Detail. Die Welt von *Advance Wars* ist unter sich bekämpfenden Gruppen aufgeteilt. Die Kampfkarte ist in viele kleine Rechtecke untergliedert, auf die ihr eure Einheiten ziehen könnt. Je nach Einheit dürft ihr unterschiedlich viele Felder gehen. Ganz wie in der Realität kann man Einheiten im Wald verstecken, Berge bieten eine gute Deckung. Allerdings verlangsamt ein Berg die Vorwärtsbewegung, so dass man seine Einheiten weniger weit ziehen kann. Die zur Verfügung stehenden Einheiten reichen von Infanterie-Truppen über Mech-Einheiten bis hin zu Panzern, Flugzeugen und Schiffen. Eine Mission ist erst bestanden, wenn ihr alle gegnerischen Einheiten vernichtet oder die feindliche Kommandozentrale eingenommen habt. Eine weitere strategische Komponente stellen die Kommandeure dar. Vor jedem Kampf könnt ihr euch für einen von ihnen entscheiden. Jeder verfügt über eine besondere Fähigkeit. So ist der eine beispielsweise in der Lage, Einheiten zu reparieren, ein anderer ermöglicht den eigenen Einheiten für kurze Zeit eine erhöhte Reichweite usw. Anders als im Original gibt es bei *Advance Wars 2: Black Hole Rising* neben der normalen Fähigkeit der Kommandeure eine Super-Fähigkeit, die noch mal deutlich stärker ist. Darüber hinaus gibt es mehr Kommandeure als bei *Advance Wars 1*. Als ob man mit den fünf verschiedenen Kampagnen noch nicht lange genug beschäftigt wäre, ging man bei den Entwicklern noch eine Schritt weiter und sorgte mit dem Karteneditor sowie einer höheren Intelligenz der Gegner für enorme Langzeitmotivation. Dazu trägt auch der grandiose Mehrspieler-Modus bei, den man sowohl mit einem Modul als auch mit vier Modulen spielen kann. Darüber hinaus entwickelte man einige neue Einheiten, wie beispielsweise Raketensilos, mit denen ihr aus großer Entfernung Gegner beschießen könnt. Etwas enttäuschend ist allerdings, dass man die Grafik kaum überarbeitet und viele Musikstücke aus dem Vorgänger wieder verwendet hat. Nichtsdestotrotz stellt *Advance Wars 2: Black Hole Rising* ein fantastisches Spiel für euren Game Boy Advance dar. In den USA ist der Titel mittlerweile erhältlich, bei uns wird es noch bis zum Oktober dauern.

FABIAN SLUGA



SCHIFFE VERSENKEN Wie im Original gibt es kleine Zwischensequenzen.

VORSCHAU
ADVANCE WARS 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„**Grandioses Strategie-Sequel** mit hohem Suchtfaktor. Lediglich der Innovations-Bonus fehlt."

Boktai: The Sun is in your Hand

Golden Sun meets Castlevania

– so könnte man Hideo Kojimas neuestes Werk am besten beschreiben.

HEISS Hauptcharakter Django stößt in unbekannte Gebiete vor.

FROSTIG Auf der Reise macht ihr Bekanntschaft mit diesem Eiswerwolf.

In *Boktai* müsst ihr, genau wie Wesley Snipes in dem Kino-Blockbuster *Blade*, Vampiren den Garaus machen. Ihr übernehmt die Kontrolle über Django, einen Vampirjäger. Mit ihm reist ihr in einer isometrischen Perspektive durch finstere Dungeons und riesige Burgen. Dabei trefft ihr nicht nur auf Vampire, sondern müsst euch auch noch mit Spinnen, Zombies und so manch anderem Gesocks herumschlagen. Obwohl es einige Adventure-Abschnitte mit Dialogen und Rätseln gibt, liegt der Schwerpunkt von *Boktai* auf Action. Die Hauptwaffe von Django ist eine Solarpistole, die ihr mit verschiedenen Upgrades, wie beispielsweise einem Streuschuss, bestücken könnt. Die Solarpistole bezieht ihre Energie, wie der Name schon andeutet, von der Sonne. Und genau hier kommt die große Innovation von *Boktai* zum Tragen, denn Konami spendiert dem GBA-Modul einen Solarsensor. Dieser Sensor registriert das Außenlicht und gibt die Informationen an das Spiel weiter. Wenn ihr beispielsweise in der Sonne spielt, so scheint im Spiel Licht durch Fenster oder durch Löcher in einer Höhlendecke. In diesem Lichtschein könnt ihr eure Waffe aufladen sowie Vampire gezielt dem Sonnenlicht aussetzen. Spielt ihr dagegen in einer dunklen Umgebung, ist es auch im Spiel dunkel und ihr müsst Items einsetzen, um eure Solarpistole aufzuladen. Aber genau hier liegt auch die größte Schwäche unserer Vorab-Version. Denn wenn ihr weder über Sonnenlicht noch über Items verfügt, dann wird *Boktai* verdammt schwer. Und wer kann schon immer draußen in der Sonne spielen? Zumal der Solarsensor in der von uns angespielten Version bei normalem Tageslicht keine Reaktion zeigte. Auf Licht von Lampen reagiert der Sensor nicht. Allerdings wird Konami den Solarsensor bis zum Release wohl noch etwas feinjustieren. Denn ansonsten macht *Boktai* bereits jede Menge Spaß!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

BOKTAI

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Internet: **www.konami.com/boktai**	
Spieler **1**	Termin **Oktober**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Dank Solarsensor ein **einzigartiges Spielerlebnis!** GBA-Besitzer sollten sich Oktober vormerken."

HALB VOLL Am unteren Bildrand erkennt ihr die Leiste für den Solarsensor.

DANEBEN Geschicktes Ausweichen macht das Leben oftmals einfacher. Und das Überleben erst recht.

WEG MIT DEN GRÜNEN Diese seltsamen Dämonen kriegen erst mal so richtig eins auf die modrige Birne.

Buffy: König Darkhuls Zorn

Vampire aller Völker, erzittert vor Buffys nächstem GBA-Auftritt!

Die Geschichten um die hübsche Dämonen- und Vampirjägerin laufen im Fernsehen bereits seit einiger Zeit mit sehr großem Erfolg. Beweis hierfür ist die Ausstrahlung der mittlerweile siebten Staffel. Buffy, Zander, Giles und Co. haben bereits einen sehr respektablen Softwareauftritt auf der Xbox hinter sich. Nach der Ankündigung des Nachfolgers für den GameCube (*Buffy: Chaos Bleeds*) möchte man auch den Game Boy Advance von allen möglichen Höllenkreaturen befreien. *Buffy: König Darkhuls Zorn* heißt das Pflockspektakel und soll jede Menge Fighting-Action bieten. In 16 Levels bekommen sämtliche Freunde von Buffy die Chance, zu zeigen, was sie können. Während der ganzen Action auf dem GBA kann Buffy nicht nur den Gegner mit ihren umfassenden Martial-Arts-Fähigkeiten vertrimmen, sondern auch die Umgebung mit einbeziehen. Parkbänke und Wände zerbersten bei besonders heftigen Auseinandersetzungen. Unterstützung findet Buffy in Form von Waffen und Gegenständen, die sie sogar kombinieren kann, um deren Wirkung deutlich zu erhöhen. Diverse Denkaufgaben sollen außerdem für die nötige Abwechslung sorgen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

BUFFY: K. DARKHULS Z.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1**	Termin **September**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Buffy säubert den GBA. Solide Ansätze versprechen ein **interessantes Actionspiel.**“

LAUSCHIGES PLÄTZCHEN Der Friedhof hat schon lange seinen Ruf als letzte Ruhestätte verloren.

DIE LUFT IST RAUS Bei so einer Lady wird jedem warm um's Herz.

INFO INTERVIEW

Iku Mizutani

Infos direkt aus der Hölle

Wir konnten Iku Mizutani, dem Product Director von Natsume, einige Informationen über Buffys GBA-Auftritt entlocken.

N-ZONE: Wie hilfreich werden denn Buffys Freunde sein, um die verschiedenen Aufgaben zu lösen?
Iku Mizutani: *Lily wird ihr zum Beispiel bei einem Bosskampf helfen. Allgemein überlassen Buffys Kollegen ihr einige Waffen, wenn es darauf ankommt.*

N-ZONE: Inwieweit kann der Spieler die Umgebung in das Geschehen mit einbeziehen?
Iku Mizutani: *Wir haben uns da an der Serie orientiert. In jedem Level ist Buffy die Hauptperson und wird so auch in einige Unterhaltungen verwickelt sein.*

N-ZONE: Wie oft werden Zwischensequenzen in dem Spiel vorkommen?
Iku Mizutani: *Ist ein Level etwa zu 70 % gemeistert, folgt eine kleine Sequenz, die die Story weitererzählt.*

N-ZONE: Die Entwickler planen auch, Rätsel in das Spiel mit einzubringen. Können Sie uns einige Beispiele nennen?
Iku Mizutani: *Natürlich ist es ein Action-Titel. Um ein wenig Abwechslung in die Sache zu bringen, haben wir einige Rätsel mit eingebracht, wie zum Beispiel Schalterrätsel oder puzzleartige Rätsel mit Bildern. Diese Rätseleinlagen kommen verstärkt in Levels vor, in denen Buffy keine Waffen zur Verfügung hat.*

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

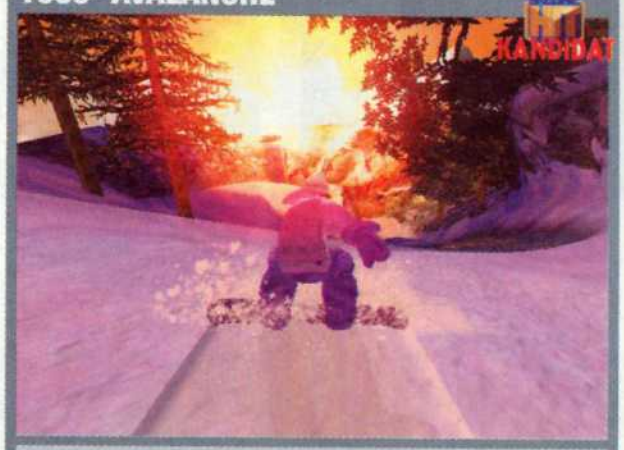
Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE



Grafisch kann das Spiel bislang nur mäßig beeindrucken. Allerdings ist bis zur Veröffentlichung ja noch Zeit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Trendsport

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Mit 35 Batman-Attacken dürft ihr Sin Tzu und die restliche kriminelle Meute in die Schranken weisen.

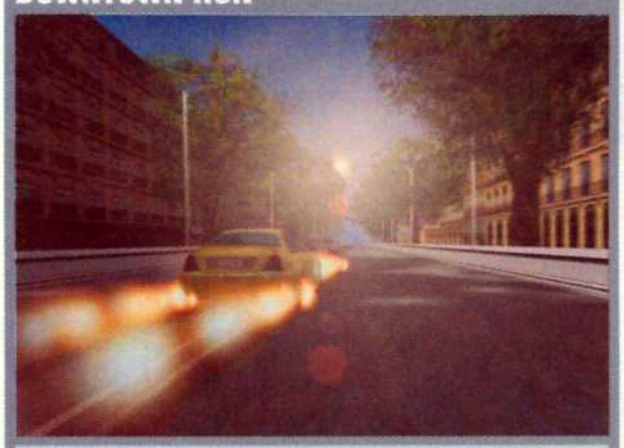
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

BEYOND GOOD & EVIL

Das neue Meisterwerk von *Rayman*-Schöpfer Michel Ancel befindet sich bereits seit drei Jahren in der Entwicklung. Das Warten auf dieses Highlight wird sich aber sicherlich lohnen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

DOWNTOWN RUN



12 verschiedene Power-ups, um Gegner zu attackieren oder euren Wagen zu tunen, erwarten euch.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. September
Genre:	Rennspiel

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

Der Release hat sich auf Juli verschoben. Die Testversion lässt leider immer noch auf sich warten.

Hersteller:	THQ
Termin:	Juli
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CHRYSTAL CHRONICLES

Verbunden mit dem Handheld wird es ein paar äußerst nützliche Zusatzbildschirme geben.

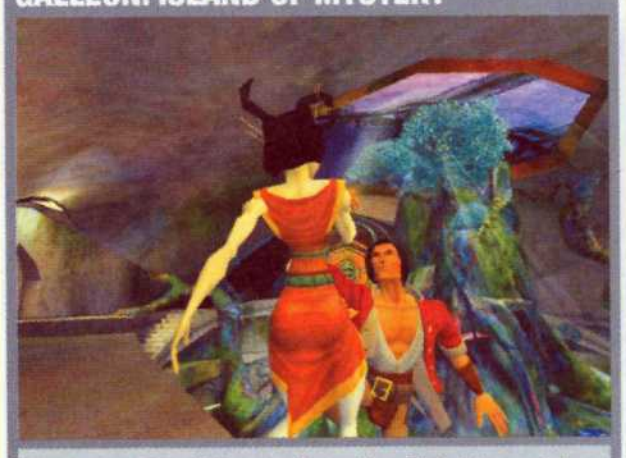
Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Rollenspiel

F-ZERO GX

Wer nicht bis Oktober warten will, kann mit der im Juli erscheinenden japanischen Version Vorlieb nehmen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	Rennspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY



Nach einer Entwicklungszeit von über fünf Jahren wird das Spiel hoffentlich wirklich dieses Jahr erscheinen!

Hersteller:	Virgin Interactive
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

GLADIUS

Wein, Weib und Gesang? Der Brot und Spiele-Vertrieb erfolgt ab sofort über Activision und nicht mehr über EA.

Hersteller:	Activision
Termin:	August
Genre:	Rollenspiel

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Sammys Konkurrent? In dieser Ausgabe haben wir Nr. 47 einem ausführlichen Test unterzogen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Erhältlich
Genre:	Action-Adventure

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Um euch als Superagent zu behaupten, werden euch mehr als 20 Waffen und Geräte zur Verfügung stehen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90%
Wario World	Nintendo	87%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

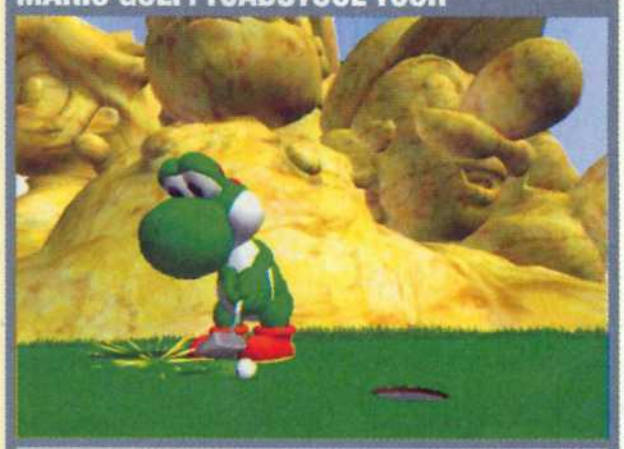
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

KILLER 7

Zartbesaitete Gemüter sollten sich, wie man sieht, doch lieber ein anderes Spiel vormerken.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR



Bald dürft ihr auf verschiedensten Plätzen zeigen, was ihr beim Putten alles draufhabt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	Sport

MARIO KART: DOUBLE DASH

Wildes Gerangel – auch an heftigem Gegenverkehr müsst ihr euch irgendwie vorbeimogeln.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Für noch realistischere Dschungelumgebungen wurde eigens eine neue Grafik-Engine entwickelt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Ego-Shooter

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

EA entführt euch nächstes Jahr zu nächtlichen, illegalen Straßenrennen. Um eine Spritztour zu starten, dürft ihr in 20 lizenzierten Rennmaschinen Platz nehmen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Frühjahr 2004
Genre:	Rennspiel

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

In der Rolle von Mace Griffin seid ihr unschuldig im Gefängnis gelandet und sinnt nun auf blutige Rache.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action

P.N.03

Die Importversion des actionlastigen, futuristischen Ballerspaßes konnte bei uns immerhin 79 % absahnen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	29. August
Genre:	Action

PIKMIN 2

Die lustigen bunten Pflanzenwesen werden mit zwei weiteren Farben, Lila und Weiß, bereichert.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	27. Oktober
Genre:	Strategie

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Der Schöpfer des Original-Spiels, Jordan Mechner, zeichnet auch für dieses geniale Remake verantwortlich.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

RESIDENT EVIL 4

Außer dass der Titel Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, gibt es bis jetzt immer noch sehr wenig Infos.

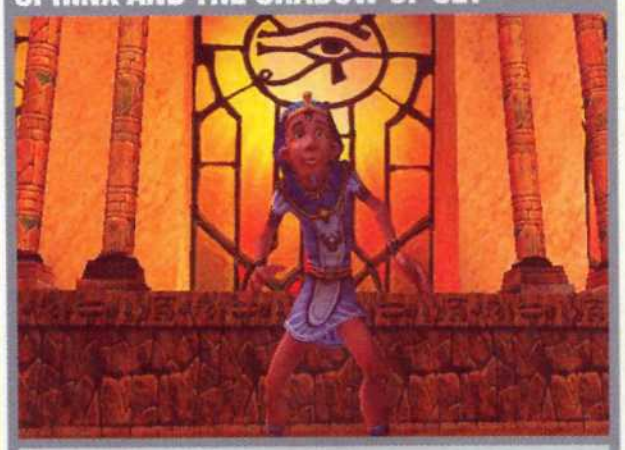
Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SOUL CALIBUR 2

Als Bonus-Charakter erwartet Xbox-Zocker Spawn, PS2-Spieler Heihachi Mishima und GameCube-Daddler Link.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

SPHINX AND THE SHADOW OF SET



Über 150 Charaktere und mehr als 50 verschiedene Gegnerarten erwarten euch bei diesem Spiel.

Hersteller:	THQ
Termin:	Oktober
Genre:	Action-Adventure

SSX 3

Ein Schneeparadies wie es im Buche steht. EA will euch gleich einen ganzen imposanten Berg erkunden lassen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Trendsport

AMERICAN SPORT

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Atari	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Atari	85%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

JULI

Titel	Genre	Termin
Dragon's Lair 3D: Return of the Lair	Action-Adventure	Juli
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action-Adventure	24. Juli
Speed Kings	Rennspiel	4. Juli
SX-Superstar	Rennspiel	4. Juli
Top Angler	Simulation	Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Gladius	Rollenspiel	August
P.N.03	Action	29. August
World Racing	Rennspiel	August
XGRA	Rennspiel	22. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Downtown Run	Rennspiel	4. September
Freaky Flyers	Rennspiel	September
Freestyle Metal X	Rennspiel	September
Galidor	Jump & Run	19. September
Super Bust-A-Move All Stars	Action	4. September
The Hobbit	Action-Adventure	September
True Crime: Streets of L.A.	Action-Aventure	September
VIP	Action-Adventure	4. September
WWE WrestleMania XIX	Wrestling	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Bratz Dolls	Tanzspiel	30. Oktober
Disney Party	Action	2. Oktober
Findet Nemo	Action-Adventure	Oktober
F-Zero GX	Rennspiel	Oktober
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	30. Oktober
Pikmin 2	Strategie	27. Oktober
Pokémon Memory Magic	Strategie	Oktober
Spinx and the Shadow of Set	Action-Adventure	Oktober
Wallace & Grommit	Action-Adventure	Oktober
XIII	Ego-Shooter	16. Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	November
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	November
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	November
Mario Kart: Double Dash	Rennspiel	November
Metal Gear Solid: Twin Snakes	Action-Adventure	November
Metal Arms: Glitch in the System	Action	November
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	November
Terminator 3: Rise of the Machines	Action-Adventure	13. November
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	November
Viewtiful Joe	Action	November

2003

Titel	Genre	Termin
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	4. Quartal
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	4. Quartal
Conan	Action-Adventure	4. Quartal
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal
Die Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	4. Quartal
Disney's Extrem Skate Adventure	Sport	3. Quartal
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Dezember
Galleon: Island of Mystery	Action-Adventure	2003
Gotcha Force	Action	2003
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	Herbst
Judge Dredd	Action	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	3. Quartal
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	4. Quartal
Mario Party 5	Action	4. Quartal
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Herbst
Metal Arms: Glitch in the System	Action	4. Quartal
NBA Jam 2004	Sport	4. Quartal
Pitfall Harry	Jump & Run	3. Quartal
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	3. Quartal
Spy Hunter 2	Rennspiel	4. Quartal
SSX 3	Trendsport	Herbst 2003
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	Action	3. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Oktober
The Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	3. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six	Ego-Shooter	2003

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Der kurz nach dem Launch des GC erschienene Vorgänger konnte unsere ganze Redaktion restlos begeistern.

Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action

STARCRAFT GHOST

Nova ist der Grund, weshalb Vanessa Z. Schneider bei Fabian und Udo mittlerweile in Vergessenheit geriet.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

Fünf Spielmodi, inklusive des brandneuen 4-Spieler-Time-Attack-Modus, erfordern euer ganzes Geschick.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. September
Genre:	Action

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

In der Rolle von Tak, einem Schamanenlehrling, dürft ihr das mysteriöse Verschwinden eures Stammes aufdecken.

Hersteller:	THQ
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

THE HOBBIT

Vivendi ermöglicht euch ein Wiedersehen mit legendären Charakteren wie Gandalf, Thorin oder Gollum.

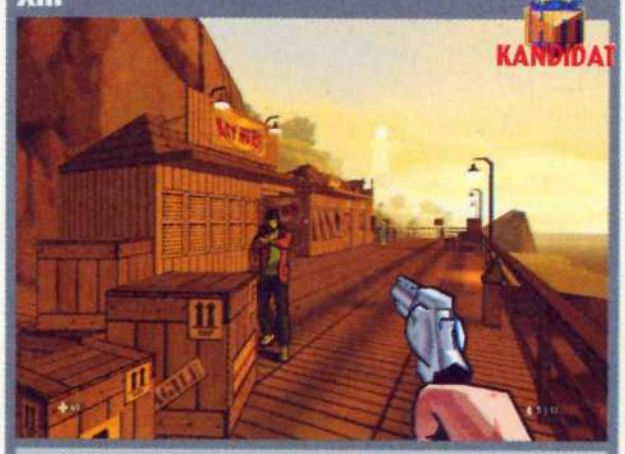
Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	September
Genre:	Action-Adventure

VIEWTIFUL JOE

In dieser Ausgabe haben wir für euch schon mal die japanische Version gründlich unter die Lupe genommen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	November
Genre:	Action

XIII



Ubi Soft lässt euch eine spannende Verschwörung aufdecken. Die Zukunft Amerikas liegt in euren Händen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	16. Oktober
Genre:	Ego-Shooter

XGRA

Ein neues System soll laut Acclaim ein leichteres, schnelleres Wechseln der Waffen ermöglichen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	22. August
Genre:	Rennspiel

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

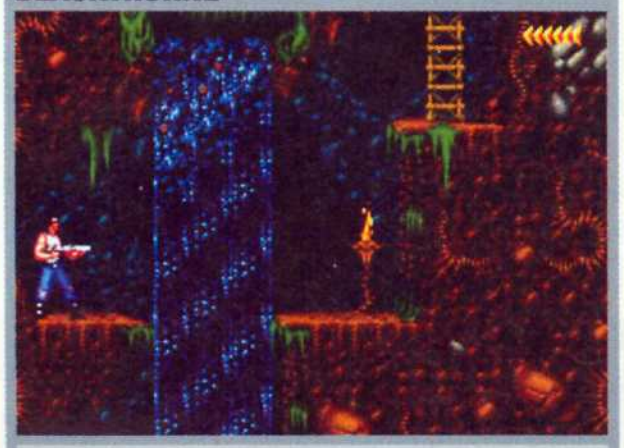
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

ADVANCE WARS 2

Eines der genialsten Strategie-Spiele – die Fortsetzung lässt aber doch leider noch etwas auf sich warten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	Strategie

BLACKTHORNE



In der Rolle von Kyle Blackthorne dürft ihr auf einem futuristischen Planeten gegen mutierte Monster kämpfen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

In weniger als zwei Monaten wurden in Japan mehr als sage und schreibe 500.000 Exemplare abgesetzt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Nintendo verspricht eine noch beeindruckendere Grafik und bessere Spezialeffekte, als sie der Vorgänger bot.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	19. September
Genre:	Rollenspiel

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Mit Kirby, ausstaffiert mit einem Schnorchel-Set, dürft ihr sogar Unterwasser-Exkursionen unternehmen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	September
Genre:	Jump & Run

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Der 3D-Racer glänzt bereits jetzt mit Detailreichtum. Hoffentlich läuft er auch flüssig.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2003
Genre:	Rennspiel

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Wir haben Nintendos Knuffelmonster einem ausführlichen Test unterzogen. Lest selbst!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	25. Juli
Genre:	Rollenspiel

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

JULI

Titel	Genre	Termin
Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku 2	Action	10. Juli
Pokémon Rubin & Saphir	Rollenspiel	25. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Disneys Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie	Jump & Run	August
Ice Nine	Action	August
Rock'n` Roll Racing	Rennspiel	1. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Buffy: König Darkhuls Zorn	Action-Adventure	September
Golden Sun: The Lost Age	Rollenspiel	19. September
Kirby: Nightmare in Dreamland	Jump & Run	September
LEGO Bionicle	Action-Adventure	September
Mr. Nutz	Jump & Run	11. September
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	Oktober
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	9. Oktober
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	Oktober
Findet Nemo	Jump & Run	Oktober
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	30. Oktober
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	16. Oktober
Onimusha Tactics	Action-Adventure	Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	21. November
Mario & Luigi	Jump & Run	November
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Action	November
Power Rangers Ninja Storm	Action	Mitte November
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	November

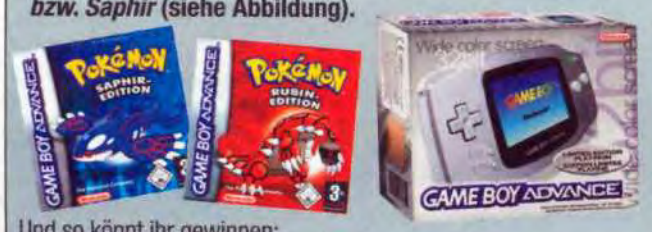
2003

Titel	Genre	Termin
Aliens vs. Predator	Action	2003
Blackthorne	Action-Adventure	3. Quartal
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal
Disney's Aladin	Jump & Run	Winter 2003
Disney`s Extrem Skate Adventure	Sport	3. Quartal
Megaman Zero 2	Action	Winter 2003
Pitfall Harry	Jump & Run	3. Quartal
Spyro: Attack of the Rhynocs	Jump & Run	4. Quartal
Super Mario Advance 4	Jump & Run	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
Top Gear Rally	Rennspiel	3. Quartal

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

Wir verlosen in Kooperation mit Nintendo einen GBA (limited Edition) inkl. *Pokémon Rubin*, einen GBA (Purple) inklusive *Pokémon Saphir* sowie ein *Pokémon Rubin bzw. Saphir* (siehe Abbildung).



Und so könnt ihr gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:** Sende uns eine SMS mit dem Text „**NZT Nummer eures Favoriten**" (Beispiel: Schreibt „NZT 2", wenn *Burnout 2* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text „**NZW Nummer eures Favoriten**" (Beispiel: Schreibt „NZW 16" und wählt somit *SSX 3* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS,*
Vodafone-Kunden, davon
Leistungsanteil Vodafone 0,12 €,
Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;
CH: 72444 Sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 Sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 13. August.

MOST WANTED

1 1080° Avalanche
2 Beyond Good & Evil
3 Final Fantasy: Crystal Chronicles
4 F-Zero GX
5 Geist
6 James Bond 007: Alles oder Nichts
7 Mario Kart: Double Dash
8 Medal of Honor: Rising Sun
9 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
10 Need for Speed Underground
11 Pikmin 2
12 Prince of Persia: The Sands of Time
13 Resident Evil 4
14 Soul Calibour 2
15 Spider-Man 2: The Movie
16 SSX 3
17 Star Wars Rogue Squadron III
18 Starcraft Ghost
19 Tony Hawk's Underground
20 XGRA

LESER-CHARTS

1 Aggressive Inline
2 Burnout 2
3 D. Herr d. Ringe: Die zwei Türme
4 Enter the Matrix
5 Eternal Darkness
6 FIFA Football 2003
7 James Bond 007: Nightfire
8 Luigi's Mansion
9 Mario Party 4
10 Medal of Honor: Frontline
11 Metroid Prime
12 Need for Speed: Hot Pursuit 2
13 Phantasy Star Online 1 & 2
14 Pikmin
15 Rayman 3
16 Resident Evil Zero
17 Sonic Mega Collection
18 Star Fox Adventures
19 Star Wars Rogue Squadron II
20 Super Mario Sunshine
21 Super Monkey Ball 2
22 Super Smash Bros. Melee
23 Super Smash Brothers Melee
24 TimeSplitters 2
25 Tom Clancy's Splinter Cell
26 Tony Hawk's Pro Skater 4
27 Wario World
28 Wave Race: Blue Storm
29 Zelda: Ocarina of Time
30 Zelda: The Wind Waker

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	The Legends of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	2
2.	3	Phantasy Star Online	GC	82%	3
3.	5	Super Mario Sunshine	GC	91%	9
4.	2	Metroid Prime	GC	94%	3
5.	6	Resident Evil Zero	GC	89%	4
6.	WE	Mario Party 4	GC	74%	5
7.	7	Golden Sun	GBA	85%	13
8.	4	Super Smash Brothers Melee	GC	85%	12
9.	WE	TimeSplitters 2	GC	88%	6
10.	4	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	GC/N64	97%	44

PLATZ 1: Legend of Zelda: The Wind Waker

Link eine Limited Edition – inklusive des N64-Knallers *Ocarina of Time* – zu spendieren, war wirklich eine geniale Idee. Sicherlich daddeln sich viele von euch mit beiden Abenteuern gleichzeitig die Finger wund.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	3
2.	NEU	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	90%	1
3.	2	Enter the Matrix	GC	75%	2
4.	NEU	Wario World	GC	87%	1
5.	3	Metroid Prime	GC	94%	4
6.	4	Burnout 2: Point of Impact	GC	89%	2
7.	NEU	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	1
8.	10	Smash Bros. Players Choice	GC	85%	11
9.	NEU	Ultimate Cheats: The Legend of Zelda	GC	-	1
10.	8	Die Sims	GC	85%	3

PLATZ 1 (GC): The Legend of Zelda: The Wind Waker

PLATZ 1 (GBA): Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	2
2.	1	The Legend of Zelda	GBA	90%	2
3.	2	Rayman 3	GBA	87%	3
4.	4	Metroid Fusion	GBA	90%	5
5.	5	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	8

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	3	Mario Kart: Double Dash	GC	Nintendo	4
2.	5	Tony Hawk's Underground	GC	Activision	2
3.	4	Pikmin 2	GC	Nintendo	3
4.	NEU	SSX 3	GC	Electronic Arts	1
5.	8	Resident Evil 4	GC	Capcom	3
6.	NEU	Prince of Persia: The Sands of Time	GC	Ubi Soft	1
7.	NEU	Geist	GC	Nintendo	1
8.	6	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	8
9.	NEU	P.N.03	GC	Capcom	1
10.	9	Pokémon Rubin & Saphir	GBA	Nintendo	3

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash

Prince of Persia und *Geist* schossen blitzschnell in die Most-Wanted-Liste. Was wir bis jetzt von diesen Spielen zu Gesicht bekamen, hat uns wirklich beeindruckt. Außerdem sind wir gespannt, ob sich die Fortsetzung von *Mario Kart* bis zum Erscheinen auf dem ersten Platz halten kann.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Kam total entspannt und relaxt aus seinem Urlaub wieder und ist voller Tatendrang. Die Redaktion hat ihn schon längst vermisst. Und nicht nur, weil genügend Arbeit auf ihn wartet.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Hitman 2: Silent Assassin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Advance Wars 2
Nach Redaktionsschluss?
Spielt er in der U-Bahn Kriegsminister und schickt seine virtuellen Soldaten ins Gefecht.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Muss um seinen fahrbaren Untersatz bangen: Der kleine Polo macht's wohl nicht mehr lange. Wie kommt er denn jetzt ins Büro? Busse fahren so früh noch nicht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Wing Commander Prophecy
Nach Redaktionsschluss?
Lässt er sich auf dem Balkon bei Schirm, Sherry und Melone von der Sonne bräunen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

… ist underdressed. Die ausufernden Biergartenbesuche und Freibad-Gänge schmälern merklich den Geldbeutel. Seitdem ist sie Stammgast in einigen Secondhand-Läden.

Mo
Hitman 2: Silent Assassin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rock'n Roll Racing
Nach Redaktionsschluss?
Ist sie von der schweißtreibenden Hitze in den Redaktionsräumen ständig total geplättet.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Macht die unbarmherzige Hitzewelle gehörig zu schaffen. Jeden Liter Flüssigkeit, den er sich reinkippt, schwitzt er gleich wieder heraus. Da muss halt eine Klimaanlage her.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Hitman 2: Silent Assassin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Advance Wars 2
Nach Redaktionsschluss?
Flüchtet er mit seiner Freundin jeden Abend in die schattige Natur und relaxt mit Caipis.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Alles ist relativ: Heinrich gefiel das *Matrix*-Spiel besser als der dusselige *Reloaded*-Film. Mann, diese Dialoge, Logik-Löcher und die Disco-Nacht in Zion …

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Skies of Arcadia Legends
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Plant er einen British-Columbia-Trip („Ist das jetzt ein Braunbär oder ein Grizzly?").

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Hat herausgefunden, dass, wenn er all seine Schallplatten, MCs und CDs verkaufen würde, der Erlös finanziell bis ans Ende seiner Tage ausreichen würde.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Drei Engel für Charlie
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray
Nach Redaktionsschluss?
Freut er sich über seinen vierjährigen Sohn, der schon die gesamte Farin-Urlaub-CD mitsingen kann.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Will die Layout-Ecke in der Redaktion mit Natur bereichern. Seither plant sie fleißig, einen kleinen Grünpflanzengarten neben dem Schreibtisch anzulegen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Wing Commander Prophecy
Nach Redaktionsschluss?
Bereitet sie die Kollegen schon mal auf die harte und schweißtreibende Gartenarbeit vor.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Hat sich in den Kopf gesetzt, alle LucasArts-Adventures durchzuspielen, die er zur damaligen Zeit verpasst hat. Jetzt muss er nur noch um zwei Wochen Urlaub betteln.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rock'n Roll Racing
Nach Redaktionsschluss?
Baut er in *GTA: Vice City* (dt. Version) ein eigenes Imperium am heimischen PC auf.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Wünscht sich mehr denn je ein Cabrio. In seinem Golf muss er nämlich zuerst einige Minuten warten, bis er sich reinsetzen und das Lenkrad in die Hand nehmen kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Speed Kings
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Incredible Hulk
Nach Redaktionsschluss?
Zieht er langsam, aber sicher ins Gefrierfach seines Kühlschrankes um.

SPIEL DES MONATS

Viewtiful Joe

Nostalgie im Cel-Shading-Gewand. Fabian lässt sich auf die virtuelle Prügelei ein und schildert seine Eindrücke in seinem Importtest.

SEITE 62

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE
F1 Career Challenge 46
Hitman 2: Silent Assassin 42
MegaMan Network Transmission 50
Outlaw Golf 50
Sonic Adventure DX: Director's Cut.....48
Speed Kings 49
SX Superstar 49
IMPORT-TEST
Viewtiful Joe 62
GAME BOY ADVANCE
Disney Sports Basketball 57
Disney Sports Motocross 57
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak.....57
Pokémon Rubin & Saphir 52
The Incredible Hulk 56
Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray.....57
Wing Commander Prophecy.....56

■ Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

GELUNGENE SCHATTENWÜRFE ... sorgen für ein realistischeres Gameplay.

18+

N-ZONE HIT

Der **Auftragskiller** – Tobias Riepers knallharter Job

Hitman 2: Silent Assassin

Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln. Und ob ich schon wanderte im finsteren Tal, führst du mich ins Licht zurück. Gib meinem Herzen Frieden ..." diese Worte aus dem Munde eines Auftragskillers würde man kaum für möglich halten. Aber Tobias Rieper alias Hitman – Codename 47 – ist geläutert. Die Zeiten, in denen er dafür bezahlt wurde, diverse Schergen ins Jenseits zu befördern und so lautlos zu gehen, wie er gekommen war, gehören für immer der Vergangenheit an – zumindest denkt er das. Für seinen Altersruhestand bestens gerüstet, zieht er sich in ein sizilianisches Kloster zurück. Eine kleine Gartenlaube dient ihm an diesem besinnlichen Ort als

RUHESTAND In dieses besinnliche Paradies hat sich Hitman zurückgezogen.

AUFWENDIGE GRAFIK Die Umgebungen sind größtenteils sehr detailliert gestaltet.

SCHWEINESCHIESSEN Als 47 sollte man eigentlich andere Schweine ins Visier nehmen.

NACKEDEI Die Uniform eines toten Offiziers ist die perfekte Tarnung.

geheimes Versteck. Als Pater Vittorio jedoch eines Tages von der russischen Mafia entführt wird, ist es mit der Ruhe vorbei! Um Informationen über die möglichen Täter zu erhalten, setzt Hitman sich mit seiner alten Agentur in Verbindung. Diana, eine Angestellte der Agentur, ist zwar bereit, ihn mit nützlichen Hinweisen zu versorgen, aber nur unter einer Bedingung: 47 soll wieder für die Agentur tätig werden. Einem ihrer Klienten sind nämlich etliche russische Offiziere ein Dorn im Auge. Da Pater Vittorio für 47 mittlerweile ein guter Freund geworden war, willigt er schließlich ein. Bekanntlich ist ja nur der Tod umsonst und der kostet das Leben! Die schändliche Welt der Korruption, der Machtgier und des Verrats hat ihn also wieder! In der Rolle des gewissenlosen Auftragskillers werdet ihr von Diana über Funk mit den wichtigsten Informationen versorgt. Sie stellt euch Fotos, Lagepläne oder auch Überwachungsvideos zur Verfügung, die ihr zu Beginn jeder Mission von eurem Laptop in der klösterlichen Gartenlaube abrufen könnt. Schließlich müsst ihr genauestens über die jeweiligen Zielpersonen informiert sein und wissen, wie ihr sie am schnellsten und sichersten ausschalten könnt.

NERVENKITZELGARANTIE 20 nervenaufreibende Missionen erwarten euch in diesem spannenden 3D-Stealth-Action-Adventure. Wie ihr bei euren Exekutionsaufträgen vorgeht, bleibt dabei absolut euch selbst überlassen. Wer sich allerdings wie ein Wilder ans Missionsziel ballern will, wird sehr schnell ausgebremst. Die Hauptaufgabe besteht nämlich darin, unbemerkt in die Nähe eurer Zielperson zu gelangen. Eine Verkleidung ist hierbei die beste Tarnung. Jedes betäubte bzw. getötete Opfer kann nämlich seiner Klamotten beraubt werden. Mit aufgestecktem Schalldämpfer lässt sich das am leichtesten bewerkstelligen. Ihr könnt

ZIELPERSON Einige Aufträge könnt ihr nur mit einem Scharfschützgewehr ausführen.

INFO ENTWICKLER INTERVIEW

„Spiele wie Hitman sind gefragt!"

Jacob Anderson

In der Entwicklerschmiede IO Interactive hielt Jacob Anderson – seines Zeichens Game Director – bei *Hitman 2* die Fäden in der Hand. Er war so freundlich, uns ein paar Fragen zu beantworten. Seine Statements möchten wir euch natürlich nicht vorenthalten.

N-ZONE: *Hitman 2* ist bereits seit längerem für PC, PS2 und Xbox erhältlich. Welchen Grund gibt es für das verspätete Erscheinen der GC-Version?

Jacob Anderson: Eine Menge Leute traten mit dem Wunsch an uns heran, Hitman 2 auch für den GC zu entwickeln. Also nahmen wir dieses Projekt in Angriff.

N-ZONE: Wie groß war die Entwickler-Crew und wie lange dauerte die Entwicklung?

Jacob Anderson: An der Entwicklung waren unzählige Personen beteiligt, aber der wirkliche Kern unseres Teams bestand aus etwa 30 Mitarbeitern. Die Entwicklung dauerte fast zwei Jahre, da wir unsere Engine größtenteils neu programmieren mussten, um eine konsolenübergreifende Version entwickeln zu können.

N-ZONE: Ist das Spiel nur eine 1:1-Umsetzung der Xbox-Version oder beinhaltet die GC-Fassung einige spezielle neue Features?

Jacob Anderson: Nintendo verwendet exzellente Tools, mit deren Hilfe wir problemlos die Vorzüge des GameCube voll ausnutzen konnten.

N-ZONE: Habt ihr anfangs auch mal daran gedacht, einen Multiplayer-Modus zu integrieren?

Jacob Anderson: Ja, schon. Aber wir wollten uns voll und ganz auf den Einspielermodus konzentrieren und nicht auf zwei Hochzeiten tanzen.

N-ZONE: Das Spiel kommt ab und zu ins Ruckeln. Hattet ihr irgendwelche Probleme mit der GC-Hardware?

Jacob Anderson: Bei einem Spiel wie Hitman ist es sehr schwer, eine konstante Framerate zu gewährleisten. Selbst die Gegner besitzen vollkommene Bewegungsfreiheit. Wenn man Feinde also in grafisch ziemlich aufwendige Levelabschnitte lockt, kann das schon passieren.

N-ZONE: Von Nintendo wird oft behauptet, eine jüngere Zielgruppe als Sony oder Microsoft zu haben. Hattet ihr deswegen Bedenken?

Jacob Anderson: Nein, überhaupt nicht. Es scheint, als wären Spiele wie Hitman auf dem GC sehr gefragt.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview.

INFO VORGEHENSWEISE EINES AUFTRAGSKILLERS

Verabredung im Park

Wie ihr bei dieser Mission am geschicktesten vorgeht, könnt ihr den nachfolgenden Bildern entnehmen. Als Meuchelmörder Hitman müsst Ihr zwei Personen, General Makarov und einen Mafiaboss, eliminieren. Die beiden wollen sich im Kirov-Park treffen.

ARBEITSMATERIAL
Hitmanns Ausrüstung wurde von der Agentur in der Nähe des Piers versteckt. Der Pfeil zeigt euch, wo ihr sie findet.

VON HINTEN
Sobald euch der Wachposten den Rücken zukehrt, müsst ihr ihn erledigen (Vergesst dabei nicht euren Schalldämpfer!).

KLAMOTTENKLAU
In der Uniform des toten Offiziers könnt ihr euch relativ ungehindert bewegen. Auffälliges, merkwürdiges Verhalten sollte man vermeiden.

KIROV-PARK
Lauft rechts (vom Pier aus gesehen) zu einem der Parkeingänge. Geht langsam auf die beiden Wachen zu. Wenn ihr nahe genug seid, streckt ihr sie beide nieder.

IN POSITION GEHEN
Geht nun gemächlichen Schrittes in die Mitte des Parks. Dabei könnt ihr schon mal eure Waffe gegen das Scharfschützengewehr austauschen.

INS VISIER NEHMEN
Wenn sich die beiden zur Begrüßung umarmen, ist der perfekteste Moment. So könnt ihr mit nur einem Schuss beide gleichzeitig erledigen. Operation geglückt – Zielpersonen tot!

allerdings auch die etwas elegantere, dafür aber um einiges schwierigere Variante wählen: Als 47 habt ihr nämlich sogar eine Klaviersaite zum Strangulieren im Gepäck! Erlaubt ist eigentlich fast alles, was ans Ziel führt – eine vorsichtige, taktische Vorgehensweise ist dabei aber immer das A und O. Denn selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad kann die KI nicht gerade als dümmlich bezeichnet werden. Wenn ihr ein zu hohes Risiko eingeht, hetzen euch aufmerksame Wachen blitzschnell ganze Horden bewaffneter Kerle auf den Hals. Um das zu vermeiden, könnt ihr jede ausgeschaltete Person an ein uneinsehbares Örtchen schleifen.

UNBEMERKT, PRÄZISE UND SCHNELL

Aber nicht nur gut überlegtes taktisches Vorgehen ist gefragt. In einigen Missionen ist zudem noch ein Zeitlimit vorgegeben. Falls ihr zu lange überlegt oder euch zu viel mit unliebsamem Wachpersonal beschäftigt, ist euer Auftrag schnell zum Scheitern verurteilt. Versucht ihr beispielsweise, eine Geisel zu befreien, so kann die Mission abrupt enden, einfach aus dem Grund, weil die Geisel zwischenzeitlich erschossen wurde. Zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein erweist sich nicht selten als ein äußerst kniffliges Problem. Einige Missionen zwingen euch daher zu x-maligen Versuchen. Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad hat zur Folge, dass jede Aktion sorgfältig durchdacht sein muss. Aufgaben ohne Zeitlimit hingegen ermöglichen euch das Experimentieren mit den verschiedensten Taktiken. Vor allem Ego-Shooter-Fans dürften darüber erfreut sein, dass mithilfe des digitalen Steuerkreuzes jederzeit auch in die First-Person-Perspektive gewechselt werden kann, was ab und an das Anvisieren eines

Gegners doch etwas erleichtert. Nach einigen geglückten Operationen sammeln sich in eurer kleinen Gartenlaube jedenfalls allerlei Waffen an. Die Palette reicht von MGs über Präzisionsgewehre bis hin zu Armbrüsten und Äxten. Sogar Chloroform hat Hitman dort gebunkert, um Personen nur für kurze Zeit ruhig stellen zu können. Nach einiger Spielzeit entwickelt sich das kleine Versteck zu einem wahren Paradies für Waffenliebhaber! Vor jeder neuen Mission könnt ihr euch dort mit den geeigneten Waffen und genügend Munition eindecken.

OPERATION GEGLÜCKT

Exzellent gelungen ist den Entwicklern auch die deutsche Sprachausgabe. Hitmans tiefe, etwas raue Stimme passt hervorragend zu seinem knallharten Charakter. Die Gegner hingegen sprechen in ihrer Landessprache, was dem Spiel die nötige globale Atmosphäre verpasst. Das nervenaufreibende Gameplay ist außerdem mit einem musikalischen Ohrenschmaus untermalt. Das Budapester Symphonieorchester leistete hierbei ganze Arbeit und trug dazu bei, dem Titel noch mehr Atmosphäre zu verleihen. Für ein weiteres Fünkchen an Realismus sorgen zudem auch gelungene Schattenwürfe. So runden die dynamischen Licht- und Schatteneffekte das hervorragende Gesamtbild allgemein sehr schön ab. Vor allem diejenigen unter euch, die sich Nikoladze bereits gekrallt haben, sollten sich dieses Spiel nicht entgehen lassen.

KERSTIN SPRINGER

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL

Sechs geniale Spiele suchen einen Besitzer!

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, sende eine SMS mit dem Text „NZ1" an folgende länderspezifische Nummern.

D: 81114 € 0,49*/SMS * Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37
CH: 72444 Sfr 0,70/SMS;

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 Sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE,
Kennwort: NZ1,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. **Teilnahmeschluss** ist der 13.August.

In Zusammenarbeit mit **Eidos** verlosen wir:
2x *Ace Golf* 2x *Hitman 2* 2x *TimeSplitters 2*

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer
tötet für Geld.

Die Entwickler haben sich wirklich ganz schön ins Zeug gelegt. Dieses Spiel zog mich von Anfang an unweigerlich in seinen Bann. Die musikalische Untermalung sorgt zudem für ein weiteres Quentchen Nervenkitzel. Für Gelegenheitsspieler ist es aufgrund des relativ hohen Schwierigkeitsgrades vielleicht nicht unbedingt geeignet, wer aber bereit ist, viel Geduld und Beharrlichkeit aufzubringen, wird sicherlich ebenso begeistert sein. Hat man sich einmal eingespielt, fällt es schwer, den Controller wieder aus der Hand zu legen. Angesichts des verspäteten Erscheinens auf dem GC hätten die auch in der PS2- und Xbox-Version deutlich erkennbaren Ruckeleinlagen eigentlich noch beseitigt werden können!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Tom Clancy's Splinter Cell — **90%**
Ubi Soft
Äußerst realistischer Spionage-Thriller mit hervorragender Soundkulisse und der Garantie für eine große Portion Nervenkitzel

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN — **85%**
Eidos
Makabres Auftragsmorden – auch für Vielspieler ein wirklich harter Job. Hier wird euch nichts geschenkt.

Tom Clancy's Ghost Recon — **78%**
Ubi Soft
Anspruchsvoller, mit Stealth-Elementen unterlegter Taktik-Shooter mit zu unausgefeilter KI der Gegner

TEST
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	IO Interactive
Speichern:	59 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.eidos.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 18 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Aufwendige Grafik
- ⊕ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad
- ⊕ Abwechslungsreich
- ⊖ Instabile Framerate

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	80%	– %	**85%**

„Diese **nervenaufreibende Hetzjagd** wird euch so manche Schweißperle auf die Zockerstirn treiben."

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	20 Missionen
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

PLAYSTATION 2	
Umfang:	20 Missionen
Ladezeit:	11 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

XBOX	
Umfang:	20 Missionen
Ladezeit:	6 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★★

FAZIT: Die Umsetzung auf den GameCube erfolgte 1:1 und hat somit keinerlei Einbußen erfahren. Geringfügige, allerdings kaum erwähnenswerte Unterschiede konnte wir lediglich hinsichtlich der Ladezeiten feststellen.

INTERAKTIV Bei den Boxenstopps müsst ihr rechtzeitig aufs Knöpfchen drücken.

GELUNGEN Das Schadensmodell kann sich sehen lassen.

F1 Career Challenge

Wenig Spektakuläres an der Formel-1-Front

VERSCHIEDEN **Es gibt vier unterschiedliche Kameraperspektiven.**

WIEDERHOLUNG **Ihr könnt euch die letzten 30 Sekunden anschauen.**

Die Formel-1-Saison brennt zurzeit wieder vor Spannung. Der 23-jährige Kimi Raikkönen macht dem fünffachen Weltmeister Michael Schumacher ganz schön zu schaffen. Nicht zuletzt, weil seit dieser Saison neue Regeln gelten. Wer jetzt allerdings gehofft hat, dass EA diese Regeln auch schon in das neue Spiel eingebaut hat, dürfte enttäuscht sein. *F1 Career Challenge* verfügt nicht über die aktuelle FIA-Lizenz. Wie der Name des Spiels bereits andeutet, gibt es stattdessen einen brandneuen Karriere-Modus, der auf den vier letzten Weltmeisterschaften beruht. So startet ihr im Jahre 1999, wo ihr euch im Rahmen eines Tutorials für einen Platz bei einem der weniger berühmten Teams bewerben müsst. Anschließend bekommt ihr die Gelegenheit, in einigen Rennen und Test-Sessions Punkte zu sammeln. Diese Punkte könnt ihr z. B. gegen Motor-Upgrades, bessere Bremsen oder gar Boxenluder eintauschen. Leider ist dieser Modus nicht allzu spannend geraten. So hangelt ihr euch von Rennen zu Rennen und versucht stets, den eigenen Ruf zu verbessern. Denn nur erfolgreiche Piloten erhalten Angebote von Top-Teams! Gut gelungen ist den Entwicklern die Darstellung der Autos und der Strecken. Wechselnde Wetterbedingungen, interaktive Boxenstopps, das Fahren im Windschatten und die Funksprüche aus der Box lassen echtes Rennfeeling aufkommen.

TECHNISCHE SCHWÄCHEN

Leider leidet der Spielspaß unter einer durchschnittlichen technischen Umsetzung. Die Gegner sind unintelligent und rasen des Öfteren unmotiviert in die Leitplanken. Die niedrig aufgelösten Texturen sind eine Enttäuschung und nicht mehr zeitgemäß. Schön wäre es auch, wenn das Geschwindigkeitsgefühl besser umgesetzt worden wäre. Aber selbst wenn man mit 300 km/h über die Strecke brettert, hat man eher das Gefühl, mit einem alten VW Käfer über die Landstraße zu fahren. Auch der häufig eingesetzte Blur-Effekt trägt nicht gerade zu einem positiven Eindruck der Grafik bei. Dafür läuft die Grafik wenigstens die meiste Zeit mit akzeptablen 25 Bildern pro Sekunde – sogar im Mehrspielermodus! Allerdings kann man das komplette Fahrerfeld nur bei zwei Spielern aktivieren. Das A und O eines Rennspiels ist aber vor allem die Steuerung. Auch hier kann *F1 Career Challenge* nur begrenzt überzeugen. So gibt es zwar einige gute Kontroll-Schemas, allerdings ist die Steuerung relativ schwammig ausgefallen. Trotz der offensichtlichen Mängel ist *F1 Career Challenge* kein schlechtes Spiel. Die vielen Spielmodi sowie der unterhaltsame Karriere-Modus sorgen für Langzeitmotivation. Wer ein solides Rennspiel für den Cube sucht, kann zugreifen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
wartet auf *F-Zero*.

Schade, schade – Electronic Arts hat eine weitere Möglichkeit ausgelassen, ein erstklassiges Rennspiel zu programmieren. Vor allem die technischen Schwächen verhindern eine höhere Wertung. Hinzu kommt der mangelnde Realitätsanspruch des Spiels. Simulationsfans werden sich aufgrund der fehlenden Einstellungsmöglichkeiten von dem Titel abwenden. Auch die Steuerung sollte überarbeitet werden. Spaß machen allerdings der Karriere-Modus, das Fahren im Windschatten und die wechselnden Wetterbedingungen. Schade, dass Electronic Arts nicht an den Mängeln gearbeitet hat. Formel-1-Fans kommen – mangels Alternativen auf dem GameCube – aber eh nicht um den Titel herum.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Burnout 2: Point of Impact — 89%
Acclaim
Acclaims Arcade-Racer zeigt, wie gut ein Rennspiel auf dem GC aussehen kann. Dank guter Spielbarkeit die GC-Referenz!

F1 CAREER CHALLENGE — 77%
Electronic Arts
Electronic Arts ist kein wirklicher Schritt gegenüber dem Vorgänger gelungen. Trotzdem das beste F1-Spiel auf dem GameCube!

F1 2002 — 77%
Electronic Arts
Bereits beim Vorgänger bemängelten wir die technische Präsentation. Besitzer des ersten GC-Teils brauchen *F1 Career Challenge* nicht.

TEST
F1 CAREER CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Karriere-Modus
- ⊕ Wechselnde Wetterbedingungen
- ⊖ Unzeitgemäße Grafik
- ⊖ Schwammige Steuerung

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	68%	72%	77%

„Solides Formel-1-Spiel mit deutlichen technischen Defiziten. Für **Formel-1-Fans** trotzdem ein Muss."

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

	GAMECUBE	PLAYSTATION 2	XBOX
Umfang:	17 Strecken	17 Strecken	17 Strecken
Ladezeit:	24 Sekunden	30 Sekunden	12 Sekunden
Sound:	Stereo	Stereo	Dolby Digital
Grafik:	★★☆	★☆☆	★★★
GESAMT:	★★☆	★☆☆	★★★

FAZIT: Die Xbox-Version setzt sich dank der kürzesten Ladezeiten und der meist flüssigen Grafik an die Spitze. Die PS2-Fassung verfügt über die längsten Ladezeiten mit im Schnitt 30 Sekunden. Auch grafisch sorgen die derben Ruckeleinlagen nicht für Wohlgefallen! Die GameCube-Version rast in die goldene Mitte, bietet aber auch recht lange Ladezeiten.

Sonic Adventure DX Director's Cut

Die **dritte Würfel-Exkursion** des charmanten Stacheltiers.

Segas Firmenmaskottchen erblickte bereits vor über zehn Jahren auf der 16-Bit-Konsole Mega Drive das Licht der Welt. Zu dieser Zeit waren Sonics Abenteuer noch zweidimensional. Mit *Sonic Adventures 1* und *2* startete der quirlige Held erstmalig in die dritte Dimension durch, worüber die Fangemeinde des Turbo-Igels allerdings eher geteilter Meinung war. Nach dem Erscheinen von *Sonic Adventure 2 Battle* und *Sonic Mega Collection* schickt sich der turbulente Igel nun mit einem weiteren Spiel an, auf Nintendos Powerkonsole Fuß zu fassen. Der Adventure-Modus, das Herzstück des Spiels, ist eigentlich nichts anderes als die 1999 veröffentlichte Dreamcast-Fassung, in der ihr Dr. Eggman wieder mal daran hindern dürft, sich die Welt unter den Nagel zu reißen.

3D – VERBESSERT? Viele Fans sind sich darüber nicht ganz so einig.

DER SCHNELLSTE IGEL DER WELT

Als Spielcharaktere warten Tails, Knuckles, Big the Cat, E-102 Gamma und natürlich Sonic darauf, von euch durch dreidimensionale, kunterbunte Welten gesteuert zu werden. Wie gewohnt gilt es, die Bande springend, fliegend und vor allem kugelnd in einem Affenzahn durch über 30 Levels zu steuern und sich dabei so viele goldene Ringe wie möglich zu catchen, um mit genügend Leben für das Abenteuer gerüstet zu sein. So springt ihr über Felsvorsprünge, saust Beschleunigungsstreifen entlang oder düst mit einem wahnsinnigen Tempo durch 360°-Loopings. Wählt man Sonic oder Tails, kommt man in den Genuss der üblichen Geschwindigkeitsräusche, wohingegen die restliche Crew einen etwas schwerfälligen Eindruck macht. Die Version kann zwar einige, aber kaum erwähnenswerte grafische Verbesserungen verzeichnen, dafür ist der Bildaufbau alles andere als flüssig. Der Spielspaß leidet aber nicht nur an unangenehmen, nervigen heftigen Ruckeleinlagen, sondern kränkelt zudem an einer äußerst schlechten Kameraführung. Ob automatisch oder frei einstellbar, man wird mit keiner der beiden Varianten glücklich! Immerhin existiert für die GBA-Spiele *Sonic Pinball Party*, *Sonic Advance* und *Sonic Advance 2* eine Linkfunktion, mit der ihr bereits gesammelte Chaos, kleine Pokémon-ähnliche Knuffeltierchen, austauschen und mit ihnen diverse Minispielchen starten könnt. Darüber hinaus lassen sich 12 Sega-Game-Gear-Klassiker freispielen.

KERSTIN SPRINGER

PLATTER IGEL Solange ihr noch genügend Ringe besitzt, kann euch absolut nichts passieren.

FREE WILLY Dank der Beschleunigungsstreifen macht Sonic mit Leichtigkeit auch einem Speedy Gonzales Konkurrenz.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
liebt Sonic nur in 2D.

Mann oh Mann, mir fiel es bei *Sonic* von Anfang an schon schwer, mich an die dreidimensionale Grafik zu gewöhnen. Die Enttäuschung ist natürlich umso größer, wenn die Umsetzung dermaßen verpfuscht wird. Von Sega war man früher definitiv Besseres gewohnt! Ich bin wirklich enttäuscht! Immerhin finde ich die winzigen Chaos recht knuffelig, aber auch diesbezüglich wäre mehr drin gewesen. Die Dreamcast-Fassung konnte vor vier Jahren zwar begeistern, die simple Portierung dieses Klassikers auf den GC reißt heutzutage aber niemanden mehr vom Hocker. Zudem sind die wirklich derben Ruckeleinlagen absolut inakzeptabel.

TEST
SONIC ADVENTURE DX

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Text
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Turbulentes Gameplay
- ⊕ Freispielbare Game-Gear-Klassiker
- ⊖ Schlechte Kameraführung
- ⊖ Ruckelt stark

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
61%	49%	47%	**59%**

„Ein **Dreamcast-Klassiker** mit zusätzlichen Goodies, aber gravierenden technischen Schwächen."

Speed Kings

Speed-Könige geben auf der Rennstrecke so richtig Gas.

Wer *Burnout 2* kennt und schon gespielt hat, wird sich bei *Speed Kings* sofort heimisch fühlen. Zwar kommt das Game nicht von denselben Entwicklern, es weist aber trotzdem viele Parallelen zu *Burnout 2* auf. Negativ ist dieser Umstand nicht zu werten, denn auch wenn die gesamte Präsentation und Technik nicht gerade neue Maßstäbe setzt, macht das Spiel allemal Spaß. Auf zwölf Strecken könnt ihr entweder in einer von drei Einspieler-Varianten oder zu viert um den Sieg rasen. Während der Rennen bekommt ihr es in jeder Runde mit unterschiedlichen Hindernissen, wie quer stehenden Lastwagen, zu tun, die ihr aber durch eine geschickte Rutscheinlage hinter euch lassen könnt. Das Gegnerverhalten und das Design der Strecken wird im späteren Verlauf immer fordernder, so dass ihr einige Zeit beschäftigt sein werdet, bis alle 22 schnittige Motorräder freigeschaltet sind.

UDO CRNJAK

KOPF RUNTER Quer stehende LKWs können gefährlich sein.

MACH-SPEED Kommt der Turbo zum Einsatz, verschwimmt das gesamte Bild.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
rast wie verrückt.

Wer Lust auf einen schnellen Motorrad-Racer mit witzigen Ideen im Streckendesign hat, ist bei *Speed Kings* goldrichtig. Die Bikes lassen sich ordentlich im Arcade-Stil über die Kurse steuern. Für besonderes Flair sorgen die Original-Lizenzen von Shoei und Alpinestars. Technisch macht die Speed-Hatz im Einspielermodus eine gute Figur, sobald man jedoch zu zweit oder mehr spielt, leidet die Bildwiederholungsrate ein wenig.

TEST
SPEED KINGS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Climax
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: **www.acclaim.de**	
Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	74%	76%	**76%**

SX Superstar

Habt ihr das Zeug zum schillernden **Supercross-Star?** Findet es raus!

Acclaim gibt euch die Möglichkeit, als Motocross-Fahrer das ganz große Geld zu machen. Im Karriere-Modus fangt ihr ganz klein an: miese Behausung, mäßige Sponsoren, wenig Geld, klapprige Maschinen und eine hässliche Freundin. Je mehr Siege ihr jedoch erzielt, desto schneller verbessern sich all diese Dinge. Doch bis es so weit ist, müsst ihr euch schon anstrengen. Ein Blick auf euren Kalender zeigt, wann welches Rennen zu fahren ist. Wenn ihr eine Saison als Erster abgeschlossen habt, steigt ihr automatisch in die nächsthöhere Klasse auf. 20 Strecken verlangen euch einiges ab, bevor ihr die oberste Stufe des Siegertreppchens besteigen dürft. Grafisch zeigt sich das Supercross-Geschehen durchwachsen. Eine stabile und gleichzeitig hohe Bildwiederholungsrate kann leider nicht über die stellenweise unangenehm sterilen und unbelebten Strecken hinwegtäuschen.

UDO CRNJAK

IDYLLISCH Manche Strecken haben gelegentliche Highlights.

PUNKTEJAGD Tricks sind genauso wichtig wie gute Platzierungen.

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak
mag's „Cross".

Die Jagd nach besseren Cross-Maschinen und Sponsoren kann durchaus für eine gewisse Zeit motivieren. Leider ist *SX Superstar* aber recht schnell durchgespielt. Wer sich allerdings ausgiebig mit dem Streckeneditor befasst, wird länger beschäftigt sein. Gut geworden ist auch die Musik, die das Renngeschehen mit treibenden Stücken passend untermalt. Unterm Strich bleibt ein Motocross-Game ohne große Patzer, aber auch ohne Höhenflüge.

TEST
SX SUPERSTAR

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Climax
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Internet: **www.acclaim.de**	
Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	64%	61%	**61%**

MegaMan Network Transmission

Das **MegaMan-Abenteuer** für den GameCube ist endlich da!

Für Fans unnötig zu erwähnen, dass MegaMan Internetviren den Kampf angesagt hat. Auch an der zweidimensionalen Grafik hat sich nichts geändert. Außer Jump&-Run- und Shoot-'em-Up-Einlagen wurde das Spiel diesmal noch mit Rollenspiel-Elementen bereichert. Passenderweise hat man dem Spiel einen Cel-Shading-Look verpasst, wodurch euch eine kunterbunte Zeichentrickgrafik erwartet. Ebenso wie in seinen GBA-Abenteuern erhält MegaMan seine Waffen in Form von Chips von der Außenwelt ins World Wide Web hineingereicht. Leider mag die Bewaffnung des Helden nicht so recht überzeugen. Zwar besitzt er auch eine Standard-Kanone, deren Schusskraft allerdings etwas zu wünschen übrig lässt. Das Gameplay geht zudem nur recht zähflüssig voran. Entgegen der soundtechnischen Untermalung ist die Steuerung dafür recht ordentlich gelungen.

KERSTIN SPRINGER

CEL-SHADING ... passt sehr gut zu diesem Abenteuer.

HEFTIGE SCHUSSKRAFT Einige Waffen besitzen doch ganz schön viel Power.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer zückt die Knarre.

Vor allem das träge Gameplay verwehrt dem Spiel eine höhere Wertung. Außerdem kränkelt es an einem zu unausgefeilten Waffensystem. Wer sich nicht gerade als beinharter Fan bezeichnen kann, wird mit diesem Spiel sicherlich weniger glücklich werden.

TEST MEGAMAN

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	58%	– %	68%

Outlaw Golf

Solche Spieler findet man auf richtigen Golfplätzen keinesfalls.

Insgesamt zehn ausgeflippte, nett animierte Charaktere, angefangen bei einer sexy Stripperin über einen Latin Lover bis hin zur herrschsüchtigen Domina, veranlassen bei diesem Spiel des Öfteren zum Schmunzeln. Wie man jedoch auch an *BMX XXX* sah, trösten aufreizende Einblicke nicht über eine mangelhafte Spielqualität hinweg. Selbst ein heißer, vollbusiger Caddy hilft nicht viel, wenn nur drei anwählbare Golfplätze vorhanden sind. Diese bestehen zudem größtenteils nur aus Fairways und ein paar Sandbunkern – allesamt wirklich keine allzu große Herausforderung für passionierte Golfer. Immerhin: Die Steuerung ist einfach zu handhaben und somit auch für Anfänger ganz gut geeignet. Die coolen, manchmal etwas derben Kommentare sorgen für gelegentliche Lacher. Wem also noch dringend ein Golfspiel fehlen sollte und total auf leicht bekleidete virtuelle Damen mit viel Holz vor der Hütt'n abfährt, kann trotzdem zugreifen.

KERSTIN SPRINGER

TRAUM-CADDY
Oh, là, là, wer hätte nicht gerne solch ein süsses Schläger-Girl.

PANIK
Zielt ihr in die falsche Richtung flüchten die Zuschauer aufgeregt zur Seite.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer bevorzugt Tiger Woods.

Lediglich drei verschiedene Golfplätze sind für ein gutes Golfspiel herzlich wenig. Einige freispielbare Plätze hätten wirklich drin sein müssen. Die flippigen Spieler und die spaßigen Kommentare werten das Spiel auf, stellen aber dauerhaft nicht zufrieden.

TEST OUTLAW GOLF

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Hypnotix
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.tdk-mediactive.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	70%	70%	68%

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK 0190-801158 MIT DEM CODE 807179

Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

BESTELL ACTION BASKETBALL 0190-801158 MIT DEM CODE 807145

Geeignet für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: *An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!*

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?

Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los gehts! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern!

0,49 € pro anruf

NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 83800

DE: Beispiel: NZ 304455 an 83800

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 9966

CH: Beispiel: NZ 304455 an 9966

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: 0190-801158 (1,86€/min.)

CH: 0900-599880 (4,23CHF/min.)

AT: 0900-533350 (2,16€/min.)

Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS) CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROßE FARBLOGOS!

Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben?Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!

SMS-Bildmitteilungen

Logos

DE:0190-701062 (1,24€/min.) CH:0900-599880 (4,23CHF/min.) AT:0900-533350 (2,16€/min.)

Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

FETTE FINGER	601009
PARTYNUMMER	601025
24 UHR	601032
ANSCHLU 2	601033
ARABIA	601034
ASSIGNED	601035
CUTOFF	601036
ENDE	601040
ERREICHT	601041
GESCHALTET	601043
IMPORTANT	601044
INTEROUTE	601045
JAPAN	601046
KINGCALL I	601047
MITTAGSPAUSE	601050
NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Sexy Tom & Sexy Sandy

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Tom oder Hot Sandy - ganz wie Du willst!

Voicemail / Die Scherzhotline / Sexy Tom & Sandy DE: 0190-801612 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 88xx und Samsung N620, R210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne fürMotorola : T720 / Nokia : 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens : S55, C55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i . Wallpapers für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300. Sagem MY-X5. Panasonic GD87 Sharp GX10. Toshiba TS21i. nec n21i, nec n22i. **HELPDESK: 0211-90329820**

NÜTZLICHE ITEMS
... kauft ihr in speziellen Supermärkten. In jedem Ort findet ihr einen davon (links).

SO FANGT IHR EINS
Ein fetter Vorrat an Pokébällen kann niemals schaden (rechts).

Pokémon Rubin & Saphir

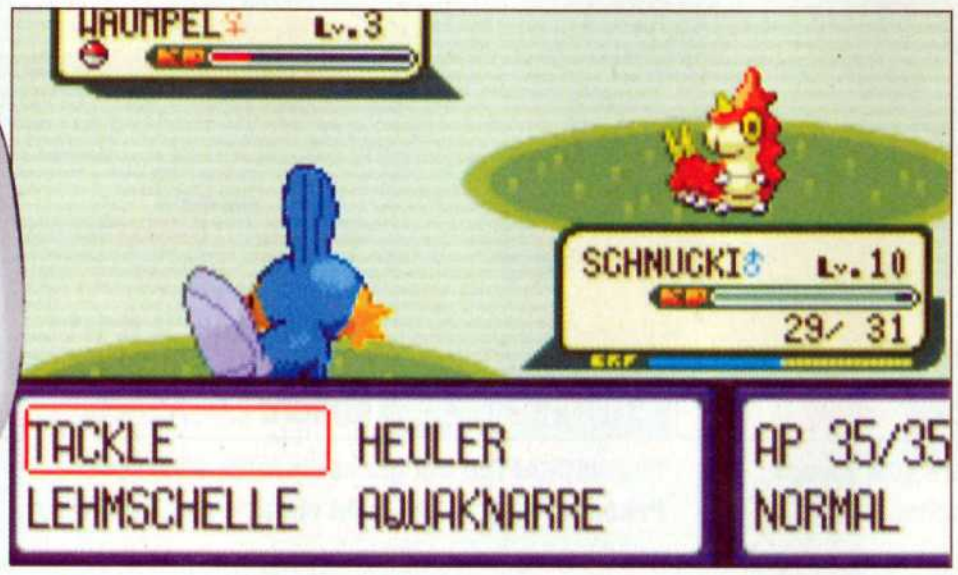
Die schlagkräftigen japanischen **Kuschelmonster** erobern den GBA.

Nachdem bis jetzt nur der Game Boy Color mit den knuffigen Kampftierchen beglückt wurde, starten die Pokémon nun ein Comeback auf dem GBA. Obwohl viele dafür nur ein verständnisloses Kopfschütteln übrig haben werden, können es andere unter euch sicherlich kaum erwarten, endlich ihr eigenes Modul in Händen zu halten! Bei *Pokémon Rubin & Saphir* handelt es sich allerdings um zwei verschiedene Editionen – nämlich *Rubin* und *Saphir*. Die Story ist bei beiden Versionen aber fast identisch. Einzige Ausnahme: Jede Version beinhaltet einige exklusive Pokémon! Die Befürchtung, man müsse sich jetzt zwangsläufig beide Spiele kaufen, kann aber dennoch beiseite geschoben werden. Habt ihr nämlich einen Freund, der die andere Version besitzt, könnt ihr die noch fehlenden Tierchen via Linkkabel austauschen.

Zu Beginn des Spiels zieht ihr mit euren Eltern in das idyllische Städtchen Wurzelheim. Wie es sich für Hinzugezogene gehört, bittet euch eure Mutter, bei Pro-

Die ersten 35 Pokémon

#01	#04	#06	#07	#10	#11	#12	#14	#16	#19	#25	#28
Dt. Name: **GECKARBOR** Größe: 0,5 m Gewicht: 5 kg	Dt. Name: **FLEMMLI** Größe: 0,4 m Gewicht: 2,5 kg	Dt. Name: **LOHGOCK** Größe: 1,9 m Gewicht: 52 kg	Dt. Name: **HYDROPI** Größe: 0,4 m Gewicht: 7,6 kg	Dt. Name: **FIFFYEN** Größe: 0,5 m Gewicht: 13,6 kg	Dt. Name: **MAGNAYEN** Größe: 1 m Gewicht: 37 kg	Dt. Name: **ZIGZACHS** Größe: 0,4 m Gewicht: 17,5 kg	Dt. Name: **WAUMPEL** Größe: 0,3 m Gewicht: 3,6 kg	Dt. Name: **PAPINELLA** Größe: 1 m Gewicht: 28,4 kg	Dt. Name: **LOTURZEL** Größe: 0,5 m Gewicht: 2,6 kg	Dt. Name: **SCHWALBINI** Größe: 0,3 m Gewicht: 2,3 kg	Dt. Name: **PELIPPE** Größe: 1, Gewicht:



KAMPFPHASE **Jedes Pokémon beherrscht vier verschiedene Attacken.**

fessor Birk, einem sehr guten Freund eures Vaters, vorbeizuschauen. Allerdings ist er wieder mal nicht zu Hause, da er wie so oft seiner Lieblingsbeschäftigung nachgeht: dem Studieren wilder Pokémon. Die Suche nach ihm zieht euch sofort mitten ins Geschehen. Ihr entdeckt den Professor im Wald, wo er gerade von einem wilden Pokémon angegriffen wird. Natürlich eilt ihr ihm unverzüglich zu Hilfe und erhaltet dafür als Dank euer erstes eigenes Pokémon geschenkt. Fortan unterstützt ihr ihn bei seinen Forschungsarbeiten und reist von Stadt zu Stadt, ständig auf der Suche nach neuen Pokémon-Arten. Nicht nur 100 brandneue Knuffelmonster gilt es zu finden, sondern sage und schreibe über 350 Exemplare! Wie auch bei den Vorgänger handelt es sich hier um ein klassisches Rollenspiel. So streift ihr durch Wälder, Berge und über Strände und haltet im hohen Gras nach wilden Pokémon Ausschau. Sobald ihr eines entdeckt, könnt ihr euer Pokémon gegen das wild lebende antreten lassen, um Erfahrungspunkte zu sammeln. In rundenbasierenden Battles stellt ihr euer strategisches Geschick unter Beweis und zeigt, dass ihr das Zeug zu einem guten Pokémon-Trainer habt. Jedes Pokémon verfügt nämlich über eigene Spezialattacken. Das Abwägen, welcher Angriff bei welchem Pokémon am effektivsten ist, verursacht bei der unglaublichen Anzahl verschiedener Arten etwas Kopfzerbrechen. So sind zwar beispielsweise Gesteins-Pokémon recht zähe Burschen, haben aber dennoch bei Attacken von Wasser- oder Pflanzen-Pokémon kaum eine Chance.

JAGD- UND SAMMELTRIEB

Hauptziel des Spiels ist aber eigentlich das Sammeln sämtlicher verschiedener Arten. Um eines dieser wilden Tierchen zu fangen, benötigt ihr so genannte Pokébälle. Zu kaufen gibt's diese Utensilien, wie auch diverse andere nützliche Items, in speziellen Supermärkten. Damit die Pokéball-Falle richtig zuschnappen kann, solltet ihr das wilde Mini-Monster erst durch ein oder zwei Attacken schwächen, bevor ihr versucht es zu fangen. Aber nicht nur hunderte wilder Pokémon kreuzen euren Weg, auch unzählige Pokémon-Trainer, die euch zu Kämpfen herausfordern, gilt es zu besiegen. Gewinnt ihr, werden nicht nur eure Pokémon stärker, sondern auch die Kasse klingelt. Sobald ihr euch gegen genügend andere Trainer behauptet habt, steht einem Hamsterkauf in einem der Itemläden nichts mehr im Wege. Mit den geeigneten Utensilien sind eure Schützlinge

INFO **WISSENSWERTES FÜR FANS**

Neue Features

Für Fans sind die folgenden Infos sicherlich wahnsinnig interessant. Wer sich allerdings die Vorfreude nicht nehmen und sich lieber überraschen lassen möchte, sollte lieber nicht weiterlesen!

Basislager: Mitten in der Wildnis dürft ihr euch ein Basislager errichten. Seht ihr ein kleines Loch in einer Mauer, könnt ihr euch mithilfe von TM 43 ein geheimes Versteck mit Möbeln, Pflanzen und vielem mehr einrichten.

Beeren: Aus ihnen könnt ihr Nahrung machen. Dazu benötigt ihr 43 verschiedene Beeren, die ihr in einen Mixer werft, der sich im Kreis dreht. Wenn der Pfeil auf euch zeigt, müsst ihr lediglich auf A drücken.

Effekte: Animationen während der Kämpfe wurden etwas aufgemotzt. Beispielsweise wandert absorbierte Energie in Form von Luftblasen von einem Pokémon zum anderen oder spitze Stacheln sausen durch die Luft.

Entwicklung: Alle Pokémon sind unterschiedlich stark, schön oder auch niedlich. Wie sich eure Schützlinge entwickeln, liegt an euch. Die richtige Nahrung steigert außerdem die Chancen bei Schönheitswettbewerben.

Kampfattacken: Im Gegensatz zu den vorherigen Versionen können Pokémon nicht nur Attacken ihres eigenen Typs erlernen, sondern auch Angriffe, die vorher nur speziellen Arten vorbehalten waren.

Maike und Brix: Im Laufe des Spiels trefft ihr von Zeit zu Zeit auf Professor Birks Sprössling, der immer wieder nützliche Tipps für euch parat hält. Spielt ihr einen Jungen, ist Birks Abkömmling ein Mädchen namens Maike, spielt ihr ein Mädchen, dann erhaltet ihr von Sohnemann Brix Hilfe.

Multi-Battle: Hier treten immer zwei eurer Knuffelmonster gegen zwei des Gegners an. Einige Befehle wirken sich allerdings auf beide Pokémon gleichzeitig aus. Das solltet ihr bei euren Kämpfen bedenken.

Pokédex: Wenn ihr wollt, dann dürft ihr nun sogar eure Monster nach verschiedenen Kriterien sortieren. Eine erweitere Suche ist jetzt ebenfalls vorhanden.

PokéNav: Im Poké-Navigator findet sich eine äußerst praktische Kartenfunktion. Damit könnt ihr sofort auf einen Blick feststellen, ob in einer Stadt ein Pokémon-Wettbewerb stattfindet.

Running Shoes: Von eurer Mutter bekommt ihr nach kurzer Zeit Turnschuhe geschenkt. Wenn ihr beim Laufen den B-Knopf gedrückt haltet, legt ihr an Tempo zu.

Schönheitswettbewerbe: Hier gibt es coole Preise zu gewinnen. In vielen Städten könnt ihr eure Pokémon dazu anmelden, ihre Attacken vorführen und sie von einer Jury bewerten lassen.

Trainer's Eyes: Wenn ihr erfahren wollt, welche Pokémon und Strategien andere Trainer besitzen, dann zieht den Pokémon-Navigator zu Rate.

	#37	#54	#61	#68	#69	#70	#72	#86	#98	#99	#119
Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:	Dt. Name:
LZ	**MUNTIER**	**AZURILL**	**ENECO**	**ZOBIRIS**	**FLUNKIFER**	**STOLLUNIOR**	**STOLLOSS**	**VOLBEAT**	**TOHAIDO**	**WAILMER**	**TUSKA**
ße: 0,4 m	Größe: 1,4 m	Größe: 0,2 m	Größe: 0,6 m	Größe: 0,5 m	Größe: 0,6 m	Größe: 0,4 m	Größe: 2,1 m	Größe: 0,7 m	Größe: 1,8 m	Größe: 2 m	Größe: 0,4 m
wicht: 4,5 kg	Gewicht: 46,5 kg	Gewicht: 2 kg	Gewicht: 11 kg	Gewicht: 11 kg	Gewicht: 11,5 kg	Gewicht: 60 kg	Gewicht: 360 kg	Gewicht: 17,7 kg	Gewicht: 88,8 kg	Gewicht: 130 kg	Gewicht: 51,3 kg

SPIEGELBILDER Neuerdings spiegelt sich euer Gesicht sogar im Wasser.

POKÉMON-CENTER Hier könnt ihr eure vom Kampf erschöpften Pokémon wieder fit machen.

EIGENSCHAFTEN Um genauere Infos über eure Pokémon zu erhalten, seht einfach den Bericht ein.

nämlich gegen Giftattacken oder ähnliche Angriffe gefeit und ihr könnt sie schnell selbst wieder fit machen. Wem die Auseinandersetzung gegen die CPU mit der Zeit zu langweilig wird, der kann sich auch via Linkkabel in drei verschiedenen Battles mit bis zu drei Freunden messen. Im Einzelkampf schick jeder Trainer einen seiner Schützlinge in den Ring, wohingegen ihr im Doppelkampf mit zwei eurer Mini-Monster gegen einen Freund und seine zwei Pokémon antretet. Wollt ihr zu viert ein Kämpfchen wagen, wählt ihr einfach die Multi-Battles aus. Aber nicht nur Kampferfahrung und Sammelwut sind in diesen RPGs gefragt. Auch kleinere Mini-Quests warten auf euch. So saust beispielsweise einmal sogar ein Ladenbesitzer an euch vorbei, der gerade bestohlen wurde. Fangt ihr den Dieb, erhaltet ihr als Dankeschön selbstverständlich eine kleine Belohnung. Es gibt unendlich viel zu entdecken, wie beispielsweise die Pokémon-Contests. Hier dürft ihr die Attacken eurer Knuffeltiere zum Besten geben und sie in puncto Coolness, Intelligenz und Schönheit von einer Jury bewerten lassen. Grafisch hat sich im Vergleich zu den Vorgängern auf jeden Fall einiges getan. Nicht nur die Effekte während der Kämpfe wurden besser in Szene gesetzt. Lauft ihr z. B. am Strand entlang, seht ihr eure Fußstapfen und in Wasserpfützen erkennt ihr sogar euer Spiegelbild. Was die Optik anbelangt, so hat der Handheld sicherlich trotzdem schon einige viel bessere Rollenspiele gesehen. An *Eye of the Beholder* oder an *Golden Sun* kann sich *Rubin & Saphir* grafisch sicherlich kaum messen. Selbst soundtechnisch ist das Spiel nur gehobener Durchschnitt. Der riesige Umfang des Spiels haut einen dafür fast vom Hocker. Bis man alle Städte besucht und unzählige andere Trainer besiegt hat und vor allem von jeder Pokémon-Art mindestens eines sein Eigen nennt, vergehen unzählige Stunden. Habt ihr einige davon doppelt, könnt ihr sie auch via Linkkabel mit einem Freund tauschen. Wer allerdings hofft, er könne seine GBC-Version mit der GBA-Version verlinken, der wird enttäuscht sein. Denn die früheren 8-Bit-Versionen sind leider nicht mit den neuen GBA-Versionen kompatibel. Das mühselige Sammeln beginnt also ganz von vorne!

KERSTIN SPRINGER

FAHRRADTOUR Auf einem Drahtesel dürft ihr die Umgebung erkunden.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
sucht noch heute.

Anfangs dachte ich mir: Oh mein Gott, das muss ich testen?! Nach einiger Spielzeit war ich aber doch recht überrascht. Das Sammeln der verschiedenen Arten motiviert unglaublich lange. Außerdem gibt es wahnsinnig viel zu entdecken und jede Menge zu erledigen. Pokémon hin, Pokémon her – mich persönlich begeisterten diese knuffigen japanischen Kampfviecher vorher weniger. Die Tatsache, dass man aber jedem einzelnen auch noch einen eigenen Kosenamen geben kann, hatte zur Folge, dass ich mich mittlerweile von meinem allerersten, von Professor Birk geschenkten Schnucki (Hydropi) nur äußerst schwer trennen könnte. Seltsam!

TEST

RUBIN & SAPHIR

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.Zusatzbewertung**

Spieler: **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **25. Juli**	Preis: **Ca. € 45,-**

- **Über 350 Pokémon**
- **Riesiger Spielumfang**
- **Langzeitmotivation**
- **Linkmöglichkeit**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	75%	85%	**87%**

„Abwechslungsreiches, lange motivierendes RPG, mit unglaublich **großem Spielumfang**

FORTSETZUNG

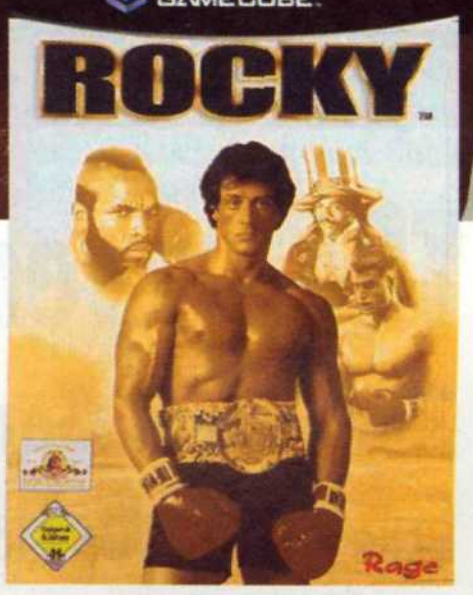
#124	#129	#145	#148	#152	#160	#173	#196	#197	#198	#199
Dt. Name: **VIPITIS**	Dt. Name: **KREBSCORPS**	Dt. Name: **KECLEON**	Dt. Name: **ZWIRRLICHT**	Dt. Name: **ABSOL**	Dt. Name: **ISSO**	Dt. Name: **SEEMOPS**	Dt. Name: **LATIAS**	Dt. Name: **LATIOS**	Dt. Name: **KYOGRE**	Dt. Name: **GROUDON**
Größe: 2,7 m	Größe: 0,6 m	Größe: 1 m	Größe: 0,8 m	Größe: 1,2 m	Größe: 0,6 m	Größe: 0,8 m	Größe: 1,4 m	Größe: 2 m	Größe: 3,5 m	Größe: 4,5 m
Gewicht: 52,5 kg	Gewicht: 11,5 kg	Gewicht: 22 kg	Gewicht: 15 kg	Gewicht: 47 kg	Gewicht: 14 kg	Gewicht: 39,5 kg	Gewicht: 40 kg	Gewicht: 60 kg	Gewicht: 950 kg	Gewicht: 352

Fortsetzung in der nächsten N-ZONE

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu **das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!**



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpft in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang. 20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampffieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcadelastigen Prügelspaß werden euch nicht nur *Rocky*-Fans beneiden!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(nur in Deutschland und Österreich möglich)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

NZ HJ 01

Wing Commander Prophecy

Ein **PC-Klassiker** erobert den GBA.

Die *Wing Commander*-Serie von Chris Roberts ist auf dem PC Kult. Spannende Weltraumkämpfe, unkomplizierte Steuerung und vor allem eine fesselnde Story machten die Spiele so beliebt. Auf dem PC ging man stets bis an die Grenzen des derzeit technisch Machbaren. Und so bot der letzte PC-Teil, *Wing Commander Prophecy*, aufwendig gefilmte Zwischensequenzen sowie 3D-Karten-Unterstützung. Funktioniert das auch auf dem technisch schwächeren GBA? Dass der GBA durchaus in der Lage ist, 3D-Grafiken darzustellen, wissen wir nicht erst seit *V-Rally 3*. Die speziell für *Wing Commander Prophecy* programmierte Grafik-Engine arbeitet auch ganz ordentlich, wenn sie die verschiedenen Raumschiffe auch etwas pixelig darstellt. Die Sprachausgabe wurde gestrichen und anstatt der aufwendigen Videosequenzen gibt es textlastige Standbilder. Nichtsdestotrotz fühlen sich alte *Wing Commander*-Haudegen sofort ins Cockpit zurückversetzt. Leider bietet der GBA zu wenig Knöpfe und so geriet die Steuerung arg kompliziert. Die Buttons wurden doppelt belegt, der Afterburner-Einsatz ist umständlich und das manuelle Umschalten zwischen Zielen funktioniert überhaupt nicht.

FABIAN SLUGA

FLÜSSIG Selbst bei viel Action gerät die Grafik kaum ins Stocken.

TEXTLASTIG Die Zwischensequenzen sind Textboxen gewichen.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
spielt lieber die PC-Version.

Es ist aber auch schwierig, ein so aufwendiges Spiel für den GBA umzusetzen. Erstaunlicherweise klappt dies – mit einigen Abstrichen – ganz gut. Wer jedoch das PC-Original kennt, wird so schnell nicht zur GBA-Version greifen. Schließlich tragen die tollen Videosequenzen viel zur Atmosphäre bei. Weltraumfans, die das Original nicht kennen, sollten *Wing Commander Prophecy* mal Probe zocken.

TEST
WING COMMANDER PROPHECY

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Raylight Studios
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.take2.de**	
Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	65%	**71%**	70%

The Incredible Hulk

Nach dem GameCube kommt nun Nintendos Handheld dran.

EXPLOSION Zwei Handgranaten lassen den Bildschirm wackeln.

Die mächtigste Waffe der Welt soll einem Testlauf unterzogen werden: die unglaubliche G-Bombe! Kurz vor dem Ende des Countdowns fährt jemand ins Testgebiet. Der Wissenschaftler Bruce Banner versucht ihn zu stoppen. Doch die Bombe geht hoch, bevor Bruce wieder im rettenden Bunker ist. Die freigesetzte Gammastrahlung lässt die Zellen von Bruce Banner mutieren. Jedes Mal, wenn er wütend ist, wird er zum starken, grünen Monster Hulk. Ihr übernehmt nun die Kontrolle über Hulk, der versucht, aus dem Militärgefängnis auszubrechen und zu entkommen, und schlagt alles kurz und klein, was euch in die Quere kommt. Ihr könnt dabei sogar Türen und Wände zu Kleinholz verarbeiten. Leider ist das Spiel nicht besonders spektakulär geraten. Spielerische Abwechslung oder gar Rätsel sucht ihr in den 33 Levels vergeblich. Auch Grafik und Sound können nicht begeistern. Einzig der Mehrspielermodus sorgt für Kurzweil. Wer auf kompromisslose Action scharf ist, sollte *Hulk* auf den Einkaufszettel schreiben.

FABIAN SLUGA

INTERAKTIV Ihr dürft sogar Wände zerschlagen und Kisten hochheben.

MEIN FAZIT GEHT SO

Fabian Sluga
findet Hulk gar nicht unglaublich.

The Incredible Hulk kann mich nicht begeistern. Das Spiel bietet kaum Überraschungen und wird recht schnell langweilig. Abwechslungsreichere Missionen sowie eine motivierendere Musik hätten wahre Wunder bewirkt. Der große Umfang spricht aber generell für *The incredible Hulk*. Fans von Action-Spielen werden mit dem Titel aber bestimmt glücklich.

TEST
THE INCREDIBLE HULK

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Pocket Studios
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.vivendi-universal-interactive.de**	
Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	60%	55%	**66%**

Wakeboarding Unleashed

Was macht denn Tony Hawk da auf dem Wasser? Halt, Moment! Das ist ja **Shaun Murray!**

Für den GC hat es leider nicht gereicht. Dafür könnt ihr auf dem GBA auf knapp sechs Strecken eure Trickstärke unter Beweis stellen. Die Animationen des Fahrers können sich sehen lassen, was man von der Umgebung nicht behaupten kann. Da hat man auf jeden Fall schon Besseres gesehen. Drei Mehrspieler-Games werden ohne Linkfunktion auf einem GBA gespielt, indem man sich abwechselt. Der Trendsportausflug auf dem Wasser ist zwar recht spaßig, aber nicht so überzeugend wie Tony Hawks konkurrenzloses Trickfest.

UDO CRNJAK

Disney Sports Basketball

Die **Basketball-Liga in Entenhausen** ist auf dem absoluten Höhepunkt.

Gespielt wird in Disneys GBA-*Basketball* zwei gegen zwei. Ihr habt die Auswahl aus sieben spielbaren Charakteren, die in durchweg guten Animationen über den Bildschirm dribbeln. Habt ihr GBA und GC miteinander verbunden, ist sogar das Tauschen von Gegenständen möglich. Neben zahlreichen Spielmodi, wie der Meisterschaft, dem Testspiel oder dem Training, könnt ihr auch drei weitere GBAs anschließen und zu viert loslegen. Der GBA-Auftritt ist in allen Belangen besser umgesetzt worden als die GC-Version.

UDO CRNJAK

Disney Sports Motocross

Mickey und Co. versuchen ihr Glück auf ultraschnellen **Motocross-Maschinen.**

In Disneys Zweirad-Spektakel kämpft ihr um gute Platzierungen und über 45 Items, die sich vor jedem Rennen auswählen lassen. Gefahren werden entweder eine Meisterschaft, Zeit- oder Einzelrennen. Für die nötige Abwechslung vom Rennalltag sollen drei Minispiele sorgen, bei denen ihr entweder Reifen ausweichen oder Felsen zertrümmern müsst. Was im Einzelspieler-Modus schnell langweilig wird, kann zu viert doch einige Zeit Spaß machen. Ansonsten bietet sich hier solide Rennkost und nicht mehr.

UDO CRNJAK

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

Der **kleine knuffige Hamster** Hamtaro bringt euch auf dem GBA seine Sprache bei.

Hamtaro entführt euch auf seinem GBA-Debüt auf eine Reise, bei der ihr mehr als 80 neue Hamsterwörter lernen könnt. In Gesprächen mit anderen bekommt ihr diese beigebracht und könnt sie im gesamten Spiel anwenden. Schon nach kurzer Zeit macht das einfache, aber fesselnd umgesetzte Spielprinzip, eine Menge Spaß. Die Grafik unterstreicht dabei den Knuddel-Faktor des Spiels hervorragend. Wer den Vorgänger schon mochte, der kommt an der GBA-Variante nicht vorbei. In diesem Sinne: Hif-hif und Hamha!

UDO CRNJAK

BALLONS Zerstört unter Zeitdruck so viele Ballons wie möglich.

KORBLEGER Mickey zeigt den anderen, wo der Korb hängt.

VORSICHT REIFEN! Die Minispiele bieten für kurze Zeit Abwechslung.

FIESLING Der gemeine Hamster Spat bringt alle dazu zu streiten.

TEST	WAKEBOARDING UNLEASHED
Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Small Rockets
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.smallrockets.com
Spieler:	1-2 (1 Modul)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	62%	60%	62%

„Shaun Murray macht auf dem GBA eine **gute Figur.** Wenn auch nicht so gut wie Tony Hawk."

TEST	D. SPORTS BASKETBALL
Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.konami.com
Spieler:	1-4 (4 Module)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	70%	78%	76%

„**Besser als die GC-Variante.** Gerade zu viert kann der Titel auftrumpfen. "

TEST	D. SPORTS MOTOCROSS
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.konami.com
Spieler:	1-4 (4 Module)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	65%	65%	57%

„Zu viert ein **spaßiges Motocross-Game.** Alleine jedoch recht schnell eintönig. "

TEST	HAMTARO
Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	76%	– %	83%

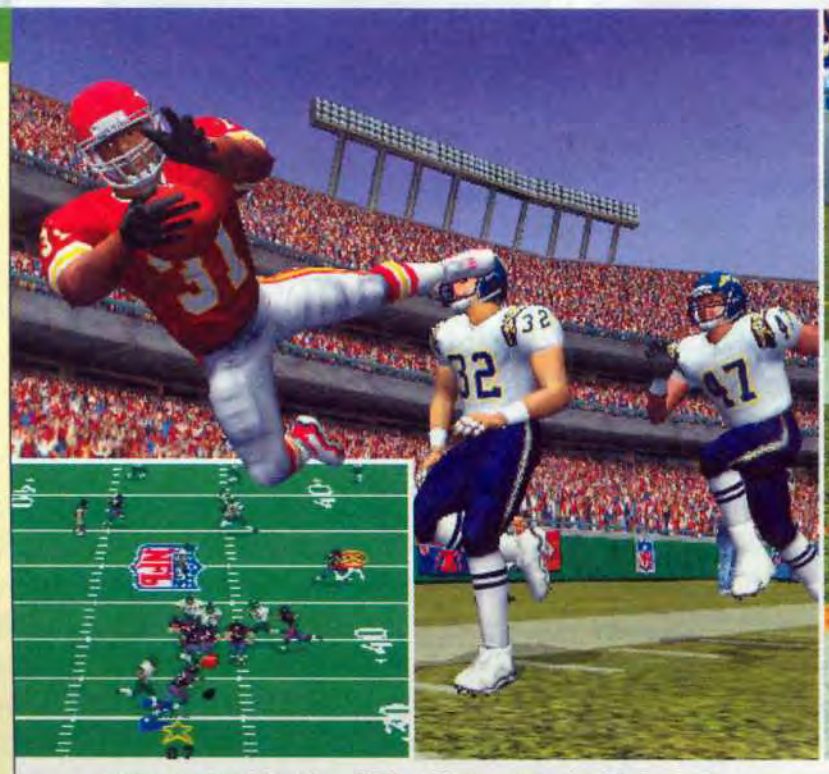
„Putziges Abenteuer mit großem Umfang und **Suchtpotenzial.** Ein klasse Sprachkurs!"

IMPORT NEWS

Warren Harrod berichtet.

NINTENDO IST ÜBERALL!

Nintendo hat bekannt gegeben, dass die Nintendo Space World Show dieses Jahr erneut ausbleiben wird. Das ist zugegebenermaßen enttäuschend, heißt aber nicht, dass Nintendo nichts unternimmt, um seine Spiele zu bewerben. Wie immer wird Nintendo bei der großen World Hobby Fair diesen Sommer stark vertreten sein. Titel wie *Mario Golf: Toadstool Tour*, *Kirby's Air Ride* und *F-Zero GX* werden nicht nur vorgestellt, sondern auch spielbar sein. Zusätzlich hat Nintendo andere spezielle Veranstaltungen geplant, wie zum Beispiel die Mario & Zelda Big Band Live. Anstatt nur ein großes Event einmal im Jahr abzuhalten, hat sich Nintendo dazu entschlossen, mehrere unterschiedliche Präsentationen das gesamte Jahr über zu veranstalten. Nintendo ist überall.



AUF DRAHT Madden NFL 2004 nutzt die Link-Option zwischen GameCube- und GBA-Version.

ABFANGJÄGER Raiders-Veteran Charles Woodson ist immer für eine spektakuläre Interception gut.

Madden NFL 2004

SPORT Wie, gibt's noch andere Sportarten als Football?

Der Sommer ist grausam – zumindest für nordamerikanische Sportfans. Mit Ausnahme der Rentner-Belustigung Baseball machen alle großen Profiligen Pause. Entsprechend enthusiastisch wird der Start der NFL-Saison am 4. September herbeigesehnt. American Football ist mit Abstand der größte Quotenbringer und bewegt auch den Spielemarkt entsprechend. Alle Jahre wieder setzt EA Sports eine siebenstellige Anzahl der jeweils neuesten *Madden*-Version ab. Für die EA-Sports-Getreuen beginnt die neue Saison schon Mitte August mit der Auslieferung von *Madden NFL 2004*, dessen Coverboy Atlantas flinker Quarterback Michael Vick ist. Einsteiger werden mit umfassenden Video-Tutorials der TV-Reporter Al Michaels und Melissa Stark versorgt. Profis erfreuen sich an den realistischen Playbooks der 32 NFL-Teams, die mehr taktische Spielzüge denn je enthalten. Im neuen Teameigentümer-Modus trefft ihr Manager-Entscheidungen wie die Höhe der Eintrittskarten-Preise und wagt euch an einen Stadion-Neubau. Details zur Link-Option zwischen GameCube und Game Boy Advance sind noch spärlich, wahrscheinlich läuft's auf Spielzugauswahl und Statistikanzeigen hinaus. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.easports.com
Termin: August (USA)

INFO VERKAUFSCHARTS

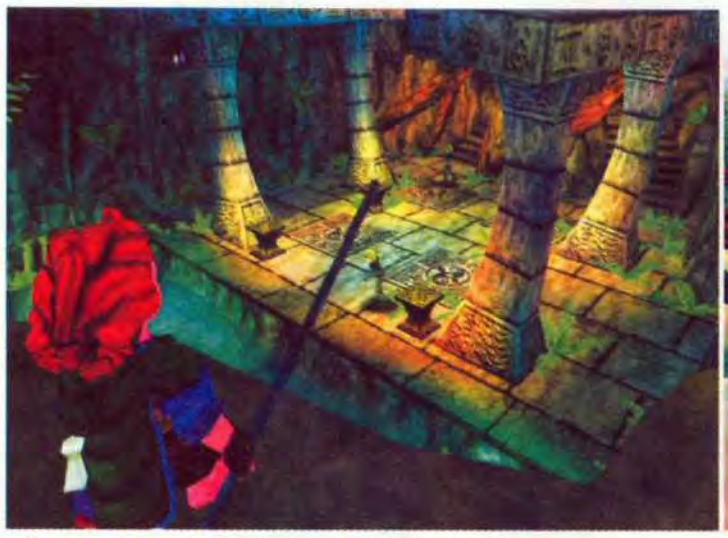
Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Naruto
2. Giftpia
3. Rune 2
4. P.N.03
5. Mario Party 4

GAME BOY ADVANCE
1. Hamtarou 4
2. Made in Wario
3. Dragon Quest Monsters
4. Fire Emblem
5. Rockman Zero 2

NEWSTICKER

+++ NINTENDO SIEHT ROT Ab 8. September liefert Nintendo of America den Game Boy Advance SP in den neuen Modefarben „Onyx" (Schwarz) und „Flame" (Rot) aus. Bislang war der Kleine in den USA nur in Silber und Dunkelblau erhältlich, wo er in den ersten zehn Verkaufswochen rund 1,1 Millionen Mal abgesetzt wurde. **+++ BETA-TEST AB JULI** Sega hat damit begonnen, Vorbestellungen für *Phantasy Star Online Episode 3* anzunehmen. Wer schnell genug ist – insgesamt 10.000 glückliche Zocker – kann vom 24. Juli bis 31. August die Beta-Version testen. **+++ PLEITEGEIER DER APOKALYPSE** Der klamme Spielehersteller 3DO musste Insolvenz anmelden. Der Verkauf der ganzen Firma oder einzelner in Entwicklung befindlicher Spiele wird geprüft. Für den GameCube war zuletzt der düstere Action-Titel *Four Horsemen of the Apocalypse* in Arbeit. **+++ CARD-E-READER-UPGRADE** Nintendo bietet allen die Möglichkeit, ihren alten Card e-Reader



RÄTSELHAFT Das kann doch einen Bilbo Beutlin nicht erschüttern. Rätsel sind kein Problem für ihn.

AUENLÄNDLICH Im Auftakt-Level ist die Hobbit-Welt noch in Ordnung. Doch der Schein trügt mächtig.

The Hobbit

ACTION-ADVENTURE **Die Vorgeschichte zu Der Herr der Ringe wird spielbar.**

Kleine Leute mit großen Füßen kommen diesen Herbst noch größer raus. Während Electronic Arts an einem Spiel zum dritten *Herr der Ringe*-Film arbeitet, hat sich Sierra das Buch *Der kleine Hobbit* als Spielvorlage vorgeknöpft. In der Rolle von Bilbo Beutlin erlebt ihr mit Gandalf und einer Bande kämpferischer Zwerge Abenteuer, die zeitlich vor der Story der *Ringe*-Trilogie angesiedelt sind. Spielerisch wird es ein lockerer Action-Adventure-Eintopf mit dezenten *Zelda*-Anleihen. Bilbo sammelt, kämpft, klettert, kauft Extras, löst Puzzles und benutzt den berühmt-berüchtigten Ring, um unsichtbar an manchem Widersacher vorbeizuschleichen. **(hl)**

Hersteller: Sierra
Internet: www.lordoftherings.com
Termin: September (USA)

KOPF AN KOPF Durch das neue TTS-System werden die Rennen dramatischer und spektakulärer. (links)

PFERDELIEBHABER Hat man seinen Job als Züchter gut erledigt, sind die Rennen kein Problem. (rechts)

Let's Create a Derby Stallion 3

SIMULATION **Auf, auf im Galopp! Pferdezucht vom heimischen Sofa aus.**

Die neueste Version von Segas populärer Pferde-Renn-und-Züchter-Simulation beinhaltet alle Daten der aktuellen Saison. Alle integrierten Rennstrecken, Pferde und Charaktere wurden auf den neuesten Stand gebracht. Das erklärte Ziel ist, Pferde zu züchten und mit ihnen so viele Rennen wie möglich zu gewinnen. Das wichtigste neue Feature im Spiel ist das Text-to-Speech-System. Dadurch wird der vergebene Pferdename vom Kommentator ausgesprochen. Während der Rennen wird so eine bisher unerreichte Dramatik und Spannung erreicht. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.smilebit.com
Termin: Winter (Japan)

für 1.500 Yen aufzurüsten. Der neue Card e-Reader+ wird sogar in einem speziellen Pack mit *Animal Crossing* e+ angeboten. +++ **CAPCOMIC** Der kanadische Verlag Dreamwave Productions veröffentlicht neue Comic-Alben rund um berühmte Capcom-Charaktere. Los geht's im September mit *MegaMan #1*. +++ **GBA-SONDEREDITION FÜR *BOKURAnoTAI*** Konami wird ein spezielles Pack, bestehend aus einem GBA SP in Rot oder Schwarz und dem Spiel *BOKURAnoTAI* ausliefern. Ähnlich wie bei Squares *Final Fantasy Tactics*-Advance-Special bekommt man die Gelegenheit, am ersten Tag eines dieser limitierten Packs zu ergattern. +++ **FETTE STRAFSTEUER** Der demokratische Abgeordnete Felix Ortiz möchte in New York eine „Fett-Steuer" auf Produkte erheben, die eine ungesunde Lebensweise fördern. Sein Plan: 1 Prozent Strafaufschlag auf Junkfood ... und Videospiele! Der Initiative werden aber wenig Chancen eingeräumt, eine Mehrheit zu finden. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

KEINE SCHONZEIT FÜR GBA

Alle trachten dem Game Boy nach dem Leben. Das ist irgendwie verständlich – es gibt schließlich nicht viele Videospiel-Systeme, die seit 1989 überlebt und sich zwischenzeitlich rund 150 Millionen Mal verkauft haben. Ende 2004 will Sony mit seinem neuen Handheld-System PSP auf Game-Boy-Jagd gehen. Und bereits nächsten Oktober lässt Nokia sein spielbares Handy (oder war's ein „telefonierbares Videospiel"?) N-Gage an den Start – und übt sich schon mal in unfreiwillig komischer Kampf-Rhetorik. Die „Dow Jones Business News" zitierten Ilkka Raiskinen, den Leiter von Nokias Entertainment-Bereich, mit folgenden Worten: „Der Game Boy ist für 10-Jährige. Wenn du 20 oder 25 Jahre alt bist, ist es wahrscheinlich keine gute Idee, an einem Freitagabend einen Game Boy in der Öffentlichkeit aus der Tasche zu ziehen." Der gute Mann nimmt offensichtlich die Propaganda seiner Marketing-Abteilung sehr ernst, verkehrt aber selten in der wirklichen Spielewelt. Schon mal das edle Gehäuse des GBA SP und vor allem dessen anspruchsvolle, komplexe Software gesehen? Wir haben Kaliber wie *Golden Sun*, *Metroid Fusion* oder *Advance Wars*, während die ach so coole N-Gage-Zielgruppe für jede Konvertierung angestaubter Reaktionstests dankbar sein muss. Meint zumindest der Game-Boy-Teenie-Fanblock der N-ZONE.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Enter the Matrix
2. Zelda: The Wind Waker
3. Super Smash Bros. Melee
4. NBA Street Vol. 2
5. Mario Party 4

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Ruby
2. Pokémon Sapphire
3. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition
4. Golden Sun 2: Lost Age
5. Castlevania: Aria of Sorrow

IMPORT NEWS

IMMER FESTE DRUFF Hoffentlich hält der Frosch den Schlag auch aus. Sonst gibt's ne mächtige Sauerei.

ABGEFAHREN Bringt dem kleinen Frosch das Fliegen bei und schickt ihn über fantasiereiche Kurse.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Sonic Adventure DX	19. Juni
Magical Pan Pokin	19. Juni
GT Cube	20. Juni
Viewtiful Joe	26. Juni
Animal Forest e+	27. Juni
Auto Modellista US Tuned	3. Juli
Kero Kero King DX	11. Juli

Erscheint demnächst:

Real Powerful Pro-Baseball 10	17. Juli
Pokémon Channel	18. Juli
F-Zero GX	25. Juli
Doraemon	Juli
Charinko Hero	Juli
Final Fantasy Crystal Chronicles	8. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Metal Max 2	20. Juni
Mother 1 & 2	20. Juni
Cyber Drive Zoid	27. Juni
Tales of Phantasia	27. Juni
Shining Soul 2	3. Juli
Super Mario Advance 4	11. Juli

Erscheint demnächst:

Our Sun	17. Juli
Sonic Pinball	17. Juli
Dragon Drive	18. Juli
Onimusha Tactics	25. Juli
Devil Children Puzzle	25. Juli
Mickey & Minnie Magical Quest 2	Juli
Pokémon Pinball	1. August
Duel Masters	7. August
Aladdin	August
Super Robot Battle D	August

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation	3. Juni
Hitman 2: Silent Assassin	17. Juni
MegaMan Network Transmission	17. Juni
Sonic Adventure DX	17. Juni
Wario World	23. Juni
SX Superstar	24. Juni
Top Angler	24. Juni
Charlie's Angels	8. Juli
Freestyle Metal X	14. Juli
Aquaman: Battle for Atlantis	15. Juli
Dinotopia: The Sunstorm Odyssey	15. Juli

Erscheint demnächst:

NCAA Football 2004	17. Juli
The Italian Job	21. Juli
Mario Golf	28. Juli
XGRA	29. Juli
Madden NFL 2004	12. August
Powerpuff Girls	18. August
Gladius	19. August
Motor Trend Lotus Challenge	19. August
F-Zero GX	25. August
Buffy 2: Chaos Bleeds	26. August
Micro Mayhem	26. August
Soul Calibur 2	26. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

WarioWare Inc.	21. Mai
The Incredible Hulk	27. Mai
Wing Commander Prophecy	4. Juni
Donkey Kong Country	9. Juni
Dragon Ball Z: Legacy of Goku 2	17. Juni
Lego Drome Racers	17. Juni
Rock'n Roll Racing	17. Juni
Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack	17. Juni
Advance Wars 2	23. Juni
Simpsons Road Rage	23. Juni
Buffy the Vampire Slayer	24. Juni
Jet Grind Radio	24. Juni
MegaMan Battle Network 3: White & Blue Version	24. Juni
Stuntman	24. Juni
SkyKids 3	15. Juli
Dora the Explorer: Super Spies	15. Juli

Erscheint demnächst:

Monster Truck Madness	28. Juli
Shrek: Reekin' Havok	29. Juli
Super-Stoo-Pendous World of Dr. Seuss	29. Juli
Little League Baseball	11. August
Madden NFL 2004	12. August
Mortal Kombat Tournament Edition	25. August
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire	25. August
Crouching Tiger Hidden Dragon	26. August

Kero Kero King DX

ACTION Golf wird hier zur Tierquälerei.

Dieser abgefahrene Golf-Ableger könnte abstrakter nicht sein. Anstatt mit herkömmlichen Mitteln zu spielen, muss man hier einen Frosch (!) mit einem Hammer (!!) über fantasiereich gestaltete Plätze prügeln. Die Kurse haben einiges an Hindernissen, wie Ufos, Schlangen, Spinnen, Dinosaurier oder Schneemänner zu bieten. Kommt man diesen zu nahe, ist es um den Frosch geschehen. Landet der lebende „Ball" allerdings im Wasser, ist das Spiel nicht gleich vorbei, da sich das Amphibium ja dann in seinem natürlichen Lebensraum befindet. Schwierig zu erreichen sind spezielle Bonus-Felder, die dem Spieler unter anderem mehr Schlagstärke verleihen. In den unterschiedlichen und spaßigen Mehrspieler-Modi kann man gegen drei Freunde antreten. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Muppets Party Cruise

ACTION Anhaltende Fetenstimmung auf dem GameCube.

Der GameCube wird immer mehr zur Hochburg von Mini-Game-Sammlungen, die bis zu vier Spieler im gesellschaftlichen Wettstreit vor dem Fernseher fesseln. Erfolgreichster Partylöwe ist immer noch Mario, doch dem erwächst bald Konkurrenz in Form der Muppets. Sechs spielbare Charaktere (Lob: mit Animal!, Tadel: ohne den schwedischen Koch) stehen zur Wahl. Euch erwarten rund 30 verschiedene Spielchen von der Billard-Variante bis zum Laborspektakel „Bunsens Brenner". Die Originalität des Konzepts ist fraglich, aber vielleicht kann der Muppets-Charme die Party retten. **(hl)**

Hersteller: TDK Mediactive
Internet: www.muppetgame.com
Termin: November (USA)

ZWISCHENSTAND Lieber Schweine im Weltall als einen Saustall im Wohnzimmer. (oben)
VIER MIT TIER „Trommeln! Trommeln! Grrrrr!" (unten)

Family Stadium 2003

BASEBALL Familiärer Baseball endlich auf dem GC.

Namcos bekannte Baseball-Serie ist bereits auf allen Nintendo-Konsolen erschienen und schafft nun endlich den Sprung auf den GameCube. *Family Stadium* bietet die aktuellsten Daten der Stadien, Teams und Spieler. Das Spielsystem wurde dabei recht simpel gehalten, um einen schnellen Einstieg zu gewährleisten. Neben diversen Standard-Spielmodi ist auch ein spezieller Modus vorhanden, um einen eigenen Spieler zu kreieren. Diesen kann man in einem Spielerlager weiterentwickeln und sogar mit diversen Puzzeln und Aufgaben bei Laune halten. Ist ein GBA an den GC angeschlossen, eröffnen sich dem Spieler unterschiedlichste Mini-Games und Wege, um Extras freizuschalten. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

WAS EIN SCHLAG! Nach ausreichendem Training schafft man einen Homerun nach dem anderen. (links)
KEINE FREIZEIT An spielfreien Tagen wird der Charakter kurzerhand ins Trainingslager geschickt. (rechts)

www.go-ad.de

HULK™

Die starken **Sammelsticker** zum Poster gibt's jetzt auf jedem **Nestlé PowerSnack, Nestlé Wackelpudding** und auf **Nestlé Doppel-Decker.**

Hol sie dir!

Das ultimative **HULK-Fanposter** aus Heft 07 kannst du jetzt nachbestellen. Einfach nebenstehenden Bestellcoupon ausfüllen und abschicken oder faxen.

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Aboangebote findet ihr im Internet unter http://abo.nzone.de

Ja, ich möchte die nächsten 3 Ausgaben von N-ZONE für nur 6,50 € im Miniabo.

Als kostenloses Dankeschön erhalte ich die N-ZONE (Heftnummer 07/03 Art.-Nr. 002320) zusammen mit dem ultimativen THE-HULK-Sammelposter! (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE zum Preis von 3,05 € pro Ausgabe frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Die Hefte gehen an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Datum / 1. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum / 2. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3 – 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

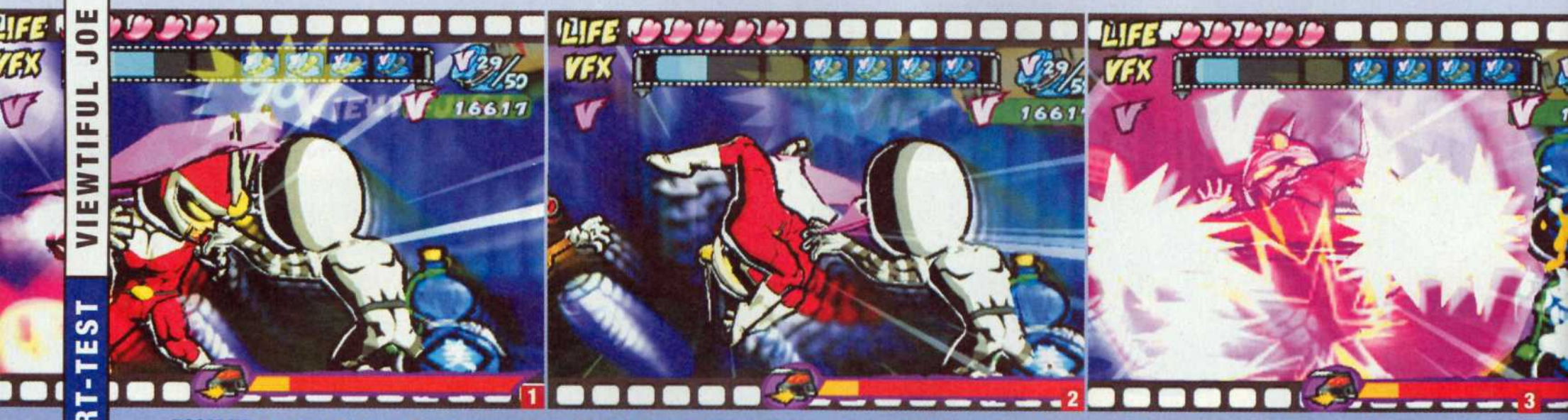
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 – 8 Wochen)

PN MI 05

COMPUTEC MEDIA AG, Dr. Mack Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

MARVEL ™ THE INCREDIBLE HULK and All Related Comic Book Characters: TM & © 2003 Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP.
© 2003 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.



ZOOM IN! Joe steht einem Feind gegenüber (1), setzt zum Sprung an (2) und vermöbelt mit dem Rund-um-Kick gleich zwei Gegner auf einmal (3)!

Viewtiful Joe

Capcom demonstriert mit diesem **innovativen Comic-Prügler,** warum es zu den besten Studios der Welt gehört!

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Irgendwo im Herzen einer Großstadt. Joe schaut sich mit seiner Freundin den neuesten Captain-Blue-Streifen an. Die beiden turteln heftig und bekommen nicht mit, was in dem Film passiert. Doch plötzlich greift eine Hand aus der Leinwand und schnappt sich Joes Herzensdame. In bester *Last Action Hero*-Manier stürzt sich Joe auf magische Weise selbst in den Streifen und versucht, seine Freundin aus den Klauen des Bösen zu befreien. So ab-

BOMBIG Gelegentlich müsst ihr euch durch Wände sprengen.

gedreht wie die Story klingt, ist auch das Spiel. Ihr übernehmt nun die Kontrolle über Joe und kämpft euch durch die Feindes-Horden. Zu Beginn des Spiels trefft ihr auf Captain Blue, der euch wie ein Mentor zur Seite steht. Unglücklicherweise hat Captain Blue mittlerweile das Zeitliche gesegnet und kann euch nur noch Tipps geben und als Sparringspartner dienen. Zu mehr ist der gute Geist dann doch nicht mehr in der Lage.

EIN ECHTER SUPERHELD

Von Captain Blue erhaltet ihr zu Anfang des Spiels auch den Superhelden-Anzug. Dieser Anzug sieht nicht nur gut aus, sondern verleiht euch tatsächlich Superkräfte. Während ihr zu Beginn des Spiels gerade mal Faust und Fuß einsetzen könnt, erlernt ihr von Captain Blue schon recht bald die Slow-Motion-Funktion. Durch einen Druck auf die L-Taste wird das Bildschirmgeschehen *Matrix*-mäßig verlangsamt, so dass ihr nie den Überblick verliert und den Gegnern ordentlich eins auf die Nuss geben könnt. Im weiteren Verlauf des Spiels erlernt ihr auch noch den Mach-Speed sowie die Zoom-In-Funktion. Der Mach-Speed lässt das Bildschirmgeschehen, anders als die Slow-Motion-Funktion, irre beschleunigt ablaufen, während ihr mit dem Zoom-In in das Spielgeschehen hineinzoomen könnt. Diese Spielfunktionen sind nicht nur schmuckes Beiwerk, sondern wurden auch hervorragend in das Spiel integriert. Erstes Beispiel: Trefft ihr auf einen feindlichen Cowboy, der mit seinen Pistolen nur so über den Bildschirm wirbelt, dann habt ihr ohne die Slow-Motion-Funktion keine Chance. Ihr seht den Schuss einfach nicht und werdet sofort getroffen. Aktiviert ihr aber die Slow-Motion-Funktion, verlangsamt sich das Spielgeschehen, so dass ihr die Kugel genau erkennt, ihr ausweichen oder sie sogar auf den Gegner zurückschlagen könnt. Beispiel 2: Mit der Mach-Speed-Funktion könnt ihr die Gegner nicht nur in Lichtgeschwindigkeit vertrimmen, sondern auch ziemlich viel Wind machen. Diesen Wind sollt ihr unter anderem dazu nutzen, Ventilatoren anzutreiben. Beispiel Nummer 3: Die

INFO SPEZIALFÄHIGKEITEN

Mach ma' langsam!

Neben dem Look machen auch Joes Spezialfähigkeiten das Spiel einzigartig. Im Folgenden haben wir euch für jede Fähigkeit Beispiele aufgeführt:

Slow-Motion-Funktion: Auf Bild 1 müsst ihr per Zeitlupe einen Tropfen aufladen, bis er schwer genug, ist den Schalter zu aktivieren. Bild 2 zeigt pfeilschnelle Gegner, die ihr ohne die Slow-Motion-Funktion überhaupt nicht erkennen würdet.

Mach-Speed-Funktion: Ihr kommt nur weiter, wenn ihr den Ofen aktiviert. Dazu müsst ihr eure Mach-Speed-Fähigkeit nutzen, denn enorme Geschwindigkeit produziert Hitze. Auf Bild 2 erkennt man, wie der Ofen Feuer fängt.

Zoom-In-Funktion: Bei diesem Spielautomaten erkennt ihr auf die Entfernung überhaupt nichts. Zoomt ihr dagegen in das Geschehen hinein, dann könnt ihr sogar die Symbole sehen. In Kombination mit der Slow-Motion-Funktion überlistet ihr den Automaten schließlich.

VORSICHT Hinten seht ihr das Fass die Treppe runterrollen (1). Mit dem Mach-Speed könnt ihr aber rechtzeitig entkommen (2).

RÄTSEL **Wenn die Lichter oben ankommen, darf man von vorne anfangen (1). Mit einem Rund-um-Kick kann man beide Lichter gleichzeitig aktivieren (2).**

Zoom-In-Funktion benötigt ihr, um nahe Feinde außer Gefecht zu setzen. Denn nur mit der Zoom-In-Funktion könnt ihr den Rund-um-Kick benutzen. Darüber hinaus haben die Entwickler einige intelligente Ideen gehabt.

EIN HINGUCKER

So gibt es eine Stelle, an der ihr auf einen Spielautomaten, einen einarmigen Banditen, trefft. Da dieser aber nicht größer als ein kleiner Koffer ist, könnt ihr die drei durchlaufenden Symbole aus der standardmäßigen Seitenansicht nicht erkennen, da sie einfach zu klein sind. Nun müsst ihr ins Spielgeschehen reinzoomen, die Slow-Motion-Funktion aktivieren und schon seht ihr genau, welche Symbole gerade durchlaufen, und könnt sie zum richtigen Zeitpunkt stoppen. Diese kleinen Rätsel sorgen für reich-lich Abwechslung. Aber ihr solltet eure Spezialfähigkeiten geschickt einsetzen, denn ihr könnt sie immer nur für eine begrenzte Zeit nutzen. Überschreitet ihr diese Zeit, dann verliert Joe seinen Anzug, was ihn sehr anfällig für gegnerische Attacken macht. Ohne Anzug könnt ihr auch keine Spezialfähigkeiten einsetzen. Praktischerweise regeneriert sich eure Spezial-Power-Energie aber innerhalb von wenigen Sekunden und Joe kriegt seinen Superhelden-Anzug zurück. Im Verlauf eines Levels könnt ihr zudem bestimmte Symbole einsammeln, welche die Zeit verlängern, in der Joe seine Fähigkeiten einsetzen kann.

RAKETEN **Stellenweise passiert viel gleichzeitig auf dem Bildschirm!**

Im Grunde ist *Viewtiful Joe* ein klassisches 2D-Beat-'em-Up mit prächtiger Comic-Grafik. Ihr lauft unter anderem durch Städte, Kanalisationen, Kellergewölbe, düstere Höhlen und prachtvolle Villen und prügelt euch mit den Schergen des Bösewichts, der eure Freundin entführt hat.

PERFEKT AUSBALANCIERT

Die Steuerung ist total simpel. Der Y-Knopf dient zum Schlagen, während ihr mit X treten könnt. Mit L aktiviert ihr die Slow-Motion-Funktion, mit R den Mach-Speed. Der C-Stick oder der B-Knopf dient zum Reinzoomen ins Spielgeschehen. Mit A werden Sprünge ausgelöst. Dank der perfekten Lernkurve und der unkomplizierten Steuerung vollführt ihr nach kurzer Zeit die tollsten Kombos, auch wenn wahre Gegnerhorden auf euch zuströmen. Wer schon immer wissen wollte, wie sich Neo in *Matrix Reloaded* beim Kampf gegen Smith im Hinterhof gefühlt haben muss (ihr wisst schon, das ist die Szene, in der Neo gegen Hunderte von Smiths kämpft), der sollte die späteren Levels von *Viewtiful Joe* spielen. So kämpft ihr hier gleichzeitig gegen Hubschrauber, Cowboys, Wirbelwind-Gegner, bombenwerfende Feinde und vieles mehr, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Ihr wirbelt als Viewtiful Joe einfach nur so über den Bildschirm, setzt gekonnt Zeitlupe, Mach-Speed und Zoom-In ein und vermöbelt die Gegner im Sekundentakt. Witzigerweise dürft ihr an einigen Stellen auch den Hintergrund ins Spielgeschehen mit einbeziehen. Wenn ihr des Schlagabtausches überdrüssig seid, dann lasst doch einfach mal einen Kronleuchter auf die verdutzten Gegner fallen oder schmeißt sie vor ein vorbeifahrendes Auto! Selten hat ein simpler 2D-Prügler mehr Spaß gemacht! Für Zuschauer wirkt das Spielgeschehen häufig chaotisch und so, als ob man nicht alles unter Kontrolle hätte. Aber das ist komplett falsch! Capcom hat *Viewtiful Joe* absolut perfekt ausbalanciert und dem Spiel den

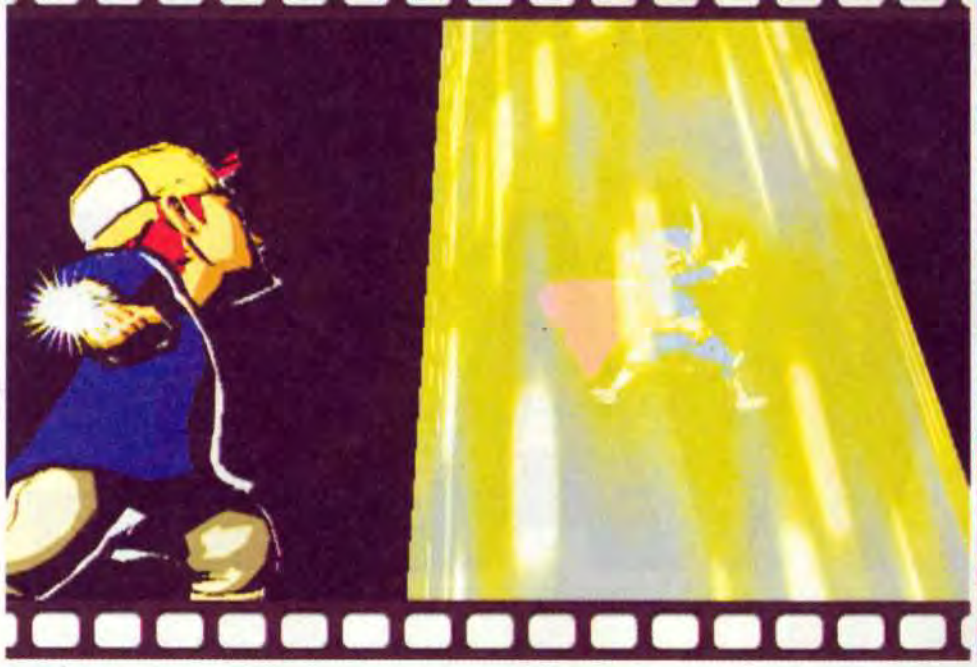
INFO **WOHER KOMMT DER NAME?**

Ein Name mit Pfiff!

Viewtiful Joe ist ein recht ungewöhnlicher Name für ein Spiel. Wir sagen euch, woher der Name kommt.

Viewtiful ist von dem englischen Wort „beautiful" abgeleitet, dass so viel wie „wunderschön" bedeutet. Die Entwickler bezeichneten ihr Spiel selbst immer als wunderschön. Betrachtet man das fertige Spiel, können wir da nur zustimmen. Außerdem steckt in dem Wort Viewtiful das Wort „View", das auf Deutsch „Sicht" oder „Ansicht" bedeutet. Auch dies passt zu *Viewtiful Joe* wie die Faust aufs Auge, schließlich kann man die Darstellung bei *Viewtiful Joe* verlangsamen, schneller machen oder sogar in das Geschehen hineinzoomen. Und Joe ist der Name des Hauptcharakters des Spiels.

SCHLECHT **Am Ende des Abschnitts erhält man eine Einschätzung.**



MENTOR Von Captain Blue erlernt Joe seine Spezialfähigkeiten.

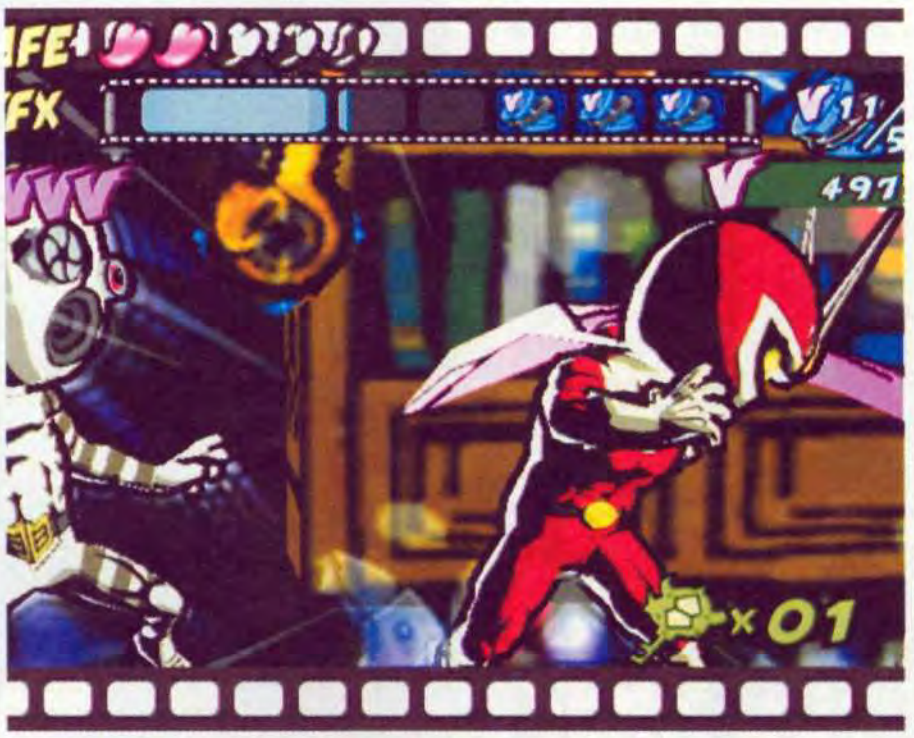
BUS-SURFEN Mit dem Bus müsst ihr einen großen Abgrund überqueren!

Feinschliff verpasst, den *P.N.03* vermissen lässt. Auch technisch kann *Viewtiful Joe* begeistern, insbesondere die Grafik! Der Cel-Shading-Look verleiht dem Spiel den perfekten Comic-Look und sieht alles andere als kindisch aus. Vielmehr haben die Entwickler sich einige grafische Spielereien einfallen lassen. So bewegt ihr euch immer nur in einer Dimension, von rechts nach links, oben oder unten. Aber es geht nie nach hinten oder vorne. Nichtsdestotrotz sind die Hintergründe dreidimensional gehalten, so dass die Gegner durchaus aus einer Tür im Hintergrund nach vorne laufen oder Hubschrauber vom Horizont nach vorne fliegen können. Oder man läuft auf einer offenen Wendeltreppe, verfolgt von einem rollenden Fass. Man bewegt sich immer auf derselben Ebene, sieht aber, wie das Fass im Hintergrund auf der anderen Seite der Wendeltreppe immer näher kommt und der Vorsprung geringer wird – mal ganz davon abgesehen, dass Freund, Feind und Hintergründe mit unglaublich viel Liebe zum Detail modelliert wurden und der Cel-Shading-Comic-Look einen ganz eigenen Charme hat. Darüber hinaus läuft die Grafik-Engine immer flüssig und gerät selbst bei viel Bildschirm-Action nicht ins Stocken! Die Soundeffekte stehen der grandiosen Grafik in nichts nach und krachen voluminös in Dolby Pro Logic II aus den Boxen. Besonders gut und vor allem witzig ist auch die Sprachausgabe, die komplett in Englisch gehalten ist. Die Musik kann da nicht ganz mithalten und dudelt stellenweise etwas unmotiviert im Hintergrund vor sich hin. An anderen Stellen ist sie dagegen auch wieder sehr atmosphärisch.

ABSCHLIESSENDES FAZIT

Viewtiful Joe verfügt über erträgliche Ladezeiten von fünf bis sechs Sekunden vor jedem Level, die zudem geschickt kaschiert wurden. So wird, wie bei einem Film vor jeder Aufnahme, beim Laden des Levels von 5 bis 1 runtergezählt, bevor der (virtuelle) Regisseur „… und Action!" ruft. Sterbt ihr, ruft derselbe Regisseur: „Cut! Cut! Cut!" Die Entwickler wollten, dass der Spieler sich wie in einem Film fühlt. Dazu trägt auch die Tatsache bei, dass man das Gefühl hat, einen alten Hollywood-Streifen anzuschauen, wenn Joe seinen Anzug verliert. Ein über das Bild gelegter Filter macht es möglich. Trotz aller Lobeshymnen: Auch *Viewtiful Joe* ist nicht perfekt. Gespeichert wird z.B. grundsätzlich nur am Ende eines Levels. Habt ihr euch also bis zum Endgegner eines Levels vorgearbeitet und verliert alle Leben (was bei den schweren Bossen durchaus vorkommen kann), dann dürft ihr den Level von vorne beginnen. Spätestens wenn ihr den Abschnitt zum vierten Mal neu anfangt, geht die Motivation dann doch in den Keller. Denn dummerweise verliert ihr jedes Mal eure komplette Energie für eure Spezialfähigkeiten, die ihr euch mühsam im Level erspielt habt. Wenn man es allerdings nach kurzer Zeit erneut versucht, stellt man meist fest, dass nach einer kleinen Pause alles viel besser läuft. Ein weiterer (kleiner) Kritikpunkt ist die Spieldauer. *Viewtiful Joe* ist ganz bestimmt nicht das längste Spiel auf dem GameCube! Allerdings werdet ihr mit Sicherheit länger für das Spiel benötigen als für das zuletzt erschienene *Wario World* oder *Luigi's Mansion*. Und das will für ein Prügelspiel schon etwas heißen! Ein Multiplayer-Modus wäre schön gewesen (man erinnere sich nur an die herrlichen Multiplayer-Modi in *Battletoads*, *Double Dragon* oder *Teenage Mutant Hero Turtles* auf dem Super Nintendo), war aber aufgrund der verschiedenen Effekte (Slow-Motion, Mach-Speed und Zoom-In) eigentlich unmöglich ins Gameplay zu integrieren. So bleibt ein 2D-Beat-'em-Up mit vielen frischen Ideen, absolut einzigartiger Grafik und enormem Spielspaß. Um die Langzeitmotivation hochzuhalten, hat Capcom dem Spiel zudem eine Art Highscore-System beschert, das eure Leistung in jedem Abschnitt beurteilt.

FABIAN SLUGA



STILFRAGE Viewtiful Joe hat einen absolut einzigartigen Look!

IMPORT-TEST
VIEWTIFUL JOE

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	4 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.capcom.co.jp**

Spieler **1**	Sprache **Engl. Sprache, jap. Texte**
Termin **27. Oktober**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Enorm kurzweilig**
- ⊕ **Sehr abwechslungsreich**
- ⊕ **Einzigartiger Grafikstil**
- ⊖ **Teilweise ungünstige Speicherpunkte**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	86%	– %	**90%**

JAPAN

„Enorm stylisches 2D-Beat-'em-Up mit absolut **einzigartiger Grafik** und überraschender Spieltiefe!"

MEIN FAZIT **SUPER**

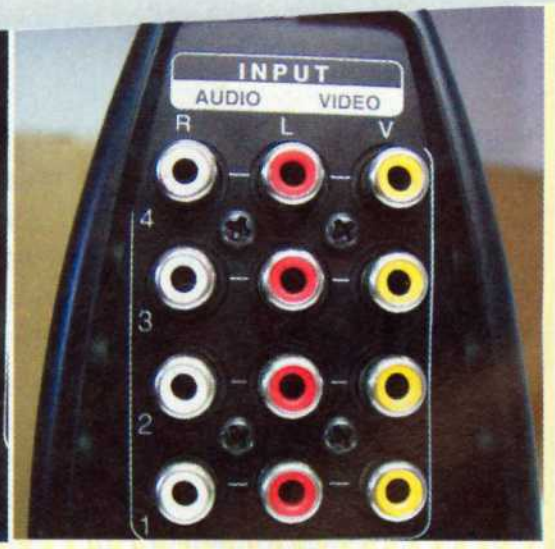
Fabian Sluga
ist ein Comic-Held.

Anfangs war ich dem Titel gegenüber etwas skeptisch eingestellt. Doch Capcom hat mich eines Besseren belehrt. Die Grafik ist absolut einzigartig. Gepaart mit der massiven Bildschirm-Action, überkommt euch häufig das Gefühl, so etwas noch nie gesehen zu haben! Und das will in der heutigen Zeit und bei der Masse an Computer- und Videospielen schon viel heißen. Zudem ist die Steuerung simpel, Capcom hat unglaublich viele Ideen in das Spiel einfließen lassen. Und auch die Spieldauer ist akzeptabel. Es ist nicht so, dass man – wie bei *Wario World* oder *Luigi's Mansion* – schon nach sieben bis zehn Stunden den Abspann sieht. Hinzu kommt, dass man *Viewtiful Joe* auch gerne immer mal wieder einfach so in den GameCube schmeißt, einfach nur, um ein paar Aggressionen abzubauen.

HARDWARE

SO SIEHT'S AUS Für den Test haben wir einen GameCube mit einem PC-Monitor vebunden.

ALLES DRAN Auf der Rückseite findet ihr Anschlüsse für Monitor, Grafikkarte und Kopfhörer oder ein Boxensystem.



ANSCHLUSSFREUDIG Neben dem PC könnt ihr hier bis zu vier Konsolen anschließen.

VGA Box Converter

ZUBEHÖR Damit schließt ihr nicht nur den GameCube problemlos an jeden Monitor an.

Die Idee ist genial. Über die VGA-Box könnt ihr nämlich jede Konsole direkt an einen PC-Monitor anschließen. Einen Fernseher braucht ihr also nicht mehr dazu. Die Technik dahinter funktioniert sehr einfach: An der Rückseite der kleinen schwarzen Kiste befinden sich viele Anschlüsse, insgesamt vier Geräte (zum Beispiel GameCube, Xbox, PlayStation 2 und Dreamcast) und einen PC könnt ihr gleichzeitig mit der VGA-Box verbinden. An der Vorderseite finden sich zwei Knöpfe. Mit dem einen könnt ihr zwischen dem PC-Bild und den anderen vier Eingabequellen hin und her schalten. Der andere Knopf schaltet die kleine Kiste ein bzw. aus. Die Bedienung ist sehr einfach, der Aufbau durch die vielen Kabel etwas aufwendig. Damit auch ein funktionierender PC stets parallel betrieben werden kann, liefert Logic3 gleichzeitig ein langes Monitor-Verlängerungskabel und ein Kabel, um den PC-Klang an die VGA-Box weiterzuleiten. Aber ein Monitor hat keine Boxen wie zum Beispiel ein Fernseher. Um den Klang direkt von der Box weiterzuleiten, hat das gute Stück natürlich auch einen Sound-Ausgang.

DIE QUALITÄT ZÄHLT

Das Monitorbild scheint etwas verschwommen, auch wenn die Farben und der Kontrast satt wirken. Im Doppelbetrieb mit einem PC macht die VGA-Box kaum Sinn, denn durch das Verlängerungskabel sinkt die PC-Bildqualität. Bis zu einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten bei 60 Hertz erkennt man noch keine Schlieren – wird aber einer oder beide Werte erhöht, dann leidet die Optik besonders stark. Für den Büro-Einsatz ist die VGA-Box also denkbar ungeeignet – als TV-Ersatz für das Kinderzimmer aber eine sehr günstige Lösung. **(bh)**

TEST

VGA BOX CONVERTER

Typ:	Converter
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.de
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 60,-	Gut

- ⊕ Bis zu vier Anschlussmöglichkeiten
- ⊕ Benötigte Kabel liegen bei
- ⊖ Keine Fernbedienung
- ⊖ Mäßige Bildqualität

GESAMTWERTUNG

GUT

Starterpack for Gamers

ZUBEHÖR Ein Rundum-glücklich-Paket für den GameCube im Test.

Das Paket besteht aus einem Controller, einer 4-MByte-Speicherkarte sowie zwei Kabel-Verlängerungen und einem RGB-Kabel mit zusätzlichen Cinch-Ausgängen. Der Controller orientiert sich an Nintendos Original, ist aber minimal schlechter verarbeitet. Im Praxistest mit *The Legend of Zelda – The Wind Waker* und *Metroid Prime* ließ es sich sehr genau steuern. Als Besonderheit spendierte man ihm noch zwei Zusatz-Tasten, mit denen ihr die Feuergeschwindigkeit beschleunigen oder verlangsamen könnt. Das RGB-Kabel sorgt auf Fernsehern mit SCART-Anschluss für ein etwas besseres Bild als das Original-Kabel. Die Speicherkarte macht einen sehr billigen Eindruck und versagt im Einsatz mit *Phantasy Star Online* sogar gänzlich den Dienst. Hier ist man besser mit einer teuren Original-Karte aus dem Hause Nintendo bedient. Madrics legte dem Paket gleich zwei Verlängerungskabel bei. Damit sind auch Mehrspieler-Games wie *Bomberman Generations* oder *Super Smash Bros. Melee* auch vom Sofa aus kein Problem. Für 25 Euro solltet ihr auf jeden Fall zugreifen: So günstig ist Zubehör selten. **(bh)**

INFO DER PREISVERGLEICH

Was kostet das denn sonst?

Artikel	Hersteller	Preis
2x Controller-Verlängerung	Madcatz	Je ca. € 4,50
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 35,00
Speicherkarte 4MB (59 Blocks)	Nintendo	Ca. € 20,00
GameCube – RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,00
Insgesamt		**Ca. € 94,00**

INFO HARDWARE-NEWS

Der GBA wird zur Music Box!

Bernd Holtmann

Der Game Boy Advance als tragbarer MP3-Player, das wär doch was, oder? In der Sommersonne, statt *Advance Wars* zu spielen, einfach auf der Wiese liegen und dem aktuellen Lieblings-Album lauschen. Die britischen Entwickler Datel haben so ein Gerät bereits fertig gestellt – ob es in Deutschland auf den Markt kommt, war bislang noch nicht zu erfahren. Das Gerät wird wohl mit einer 32-MByte-Cartridge ausgeliefert, die Platz für ca. eine halbe Stunde Musik besitzt. Speicherkarten von Digitalkameras kann man mit dem MP3 Advanced Music Player leider nicht verwenden. Schade. Beim Blick über den großen Teich nach Amerika werde ich sogar richtig neidisch, denn dort gibt es sogar programmierbare Cartridges, die Java-basierende Spiele verstehen!

RF Cube Pad

CONTROLLER Kabelloses Spielvergnügen ohne Funkstille.

Nintendo baut das beste Zubehör, so denken die meisten GameCube-Fans. Speed Link hat den kabellosen GC-Controller Wavebird jetzt nachgebaut. Dabei hat man einiges verbessert, anderes leider nicht. Aber zunächst zur Sonnenseite: Das RF Cube Pad ist überraschend gut verarbeitet und hält sich stark an das Original-Design. Wo man beim Wavebird aber zwischen 16 Kanälen wählen kann, bietet Speed Links Controller zwei Schalter („Band", „Kanal") und acht Kanäle. Ins Gehege kommen sich zwei gleiche Controller nur, wenn sie die gleichen Einstellungen verwenden. Die Empfangsqualität ist spitze. Keine Verzögerungen, mehr als acht Meter Reichweite und die wenn auch zaghafte Rumble-Funktion machen das RF Cube Pad zur Konkurrenz. Dafür kostet es auch zehn Euro mehr als der Wavebird. **(bh)**

TEST

RF CUBE PAD

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	0700-22787767
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	Ca. € 50,-
Preis-Leistung:	Gut

- ⊕ Mit Rumble-Funktion
- ⊕ Rumble abstellbar
- ⊕ Hohe Reichweite
- ⊕ Gute Verarbeitung

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
Diverses			
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
Console Rack	Maxtronic	Ca. € 10,-	Sehr gut
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS,
*Vodafone-Kunden,
davon Leistungsanteil
Vodafone € 0,12,
Zusatzentgelt
Magazin € 0,37;
CH: 72444; Sfr 0,70/SMS

Dritthersteller

Hallo N-ZONE-Meister!
Meiner Meinung nach wird der GameCube von vielen Drittherstellern hin und wieder unterschätzt. Das merkt man vor allem in den Medien. Dort heißt es oft: der entscheidende Kampf zwischen Xbox und PlayStation 2. Oder in Magazinen liest man nur Vergleiche zwischen Xbox und PS2. Oft vergisst man den genialen GameCube – meiner Meinung nach eine unverschämte Frechheit. Betrachtet man die Top-Spiele, die in letzter Zeit für den GameCube auf den Markt gekommen sind, kann man getrost behaupten, dass auch der GameCube auf dem Markt ordentlich mitnascht. Mit *Metroid Prime* und *Zelda: The Wind Waker* hat man ja bewiesen, dass man tolle Verkäufe erzielen kann. Auch mit anderen Spielen, da gibt es keinen Zweifel. Na ja, einerseits hat das Gerücht, dass Nintendo sich künftig mehr auf die Softwareherstellung konzentrieren möchte, ja auch einen logischen Hintergrund. Sie geben weniger Kohle für die Hardware aus und produzieren dafür mehr Hit-Spiele. Dass würde ihnen doch wesentlich mehr bringen. Wie man am Beispiel Sega sehen kann, würden auch andere Plattformen sehr davon profitieren, vor allem bei solchen starken Marken wie *Metroid*, *Zelda* oder *Super Mario*. Ich hoffe natürlich, dass das niemals passieren wird … aber wer weiß?

OSSI ZLÖBL

Werbung

Hallo N-ZONE!
Warum nur ist Nintendo so begriffsstutzig und will nicht einsehen, dass geschickt platzierte Werbung ein wesentlicher Bestandteil für den Erfolg einer Konsole ist? Dadurch würde sich der Umsatz

„Werbung ist wichtig für den Erfolg einer Konsole!"

doch viel schneller erhöhen lassen, oder nicht? Werbung in Magazinen ist zwar schön und gut, kann aber die im Fernsehen nicht toppen. Wie sonst wollen viele Konsumenten sehen oder einsehen, dass gerade die beworbene Konsole gut oder besser ist? Mundpropaganda ist da auch nicht das Wahre, bis auf die im engen Freundeskreis. Aber was will man da schon machen? Meiner Meinung nach liegt der Grund für Nintendos schwächelnde Hardware-Verkäufe darin, dass sie zu wenig Fernsehwerbung machen. Die kommerziellen Präsentationen im Fernsehen für *The Legend of Zelda: The Wind Waker* oder *Metroid Prime* sind doch auch einfach klasse. Nur eben viel zu selten zu bewundern. Da muss Nintendo endlich mal was machen.

EUER ABADAR

Enttäuschung

Hi N-ZONE-Team.
Ich muss mal meine Meinung zur diesjährigen E3 und der enttäuschenden Präsenz von Nintendo abgeben. Also ich muss zugeben, dass ich nur selten eine so schlechte Präsentation seitens der Hersteller erlebt habe. Es gab wirklich fast immer irgendeine grandiose Sensation! Aus vielen anderen Messeberichten weiß ich, dass Microsoft und Sony es wenigstens schafften, die Leute einigermaßen zu beeindrucken (z. B. das neue *Metal Gear Solid* für die PlayStation 2). Geglänzt haben natürlich auch die PC-Software-Hersteller mit ihren fantastischen Titeln à la *Half-Life 2* etc. Aber nahezu jeder Berichterstatter meinte, dass Nintendo absolut enttäuschend war. Kein neues *Metroid* oder *Mario* und vor allem nichts zu der neuen Konsole – einfach unspektakulär. Höchstens vielleicht *Mario Kart Double Dash*. All das kam erst nach der Messe im Internet so

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Nintendo:
Ihr wolltet den Menschen bei Nintendo schon immer mal direkt eure Meinung sagen bzw. mit Fragen löchern? Jetzt habt ihr die Gelegenheit dazu: Chattet jeden Dienstag von 17 bis 18 Uhr auf unserer Homepage www.n-zone.de mit Nintendo. Stellt Fragen und bekommt Antworten aus erster Hand. Das gab's noch nie.

Chat mit Capcom:
Ebenfalls einmalig, der Themenchat mit Capcom am Donnerstag, dem 24. Juli von 17 bis 18 Uhr. Wollt ihr was zu *Resident Evil Zero* oder sogar *Resident Evil 4* wissen, dann fragt einfach. Wir freuen uns schon darauf. Und ihr mit Sicherheit auch!

INFO NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

In der letzten N-ZONE haben wir euch aufgerufen, uns eine Comic-Fortsetzung zum Thema Videospiele zu schicken. Wir erhielten Berge von Post und bedanken uns für die rege Beteiligung.

Nach harten Diskussionen haben wir uns für den Comic von Jan Scharlau aus Rüthen entschieden. Jan kann sich über ein neues TFT-Display von Joytech im Wert von rund € 130,- freuen. Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Nämlich einen GameCube. Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls wieder, dass der Comic nur aus drei Bildern bestehen darf, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Einsendeschluss ist der 25. Juli. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Nintendo,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

langsam zum Vorschein. Ich hoffe, die nächste E3 wird besser!
Mit freundlichen Grüßen

ARASH SARFARAZ-RAD

Fehler in der Matrix

Hallo N-ZONE-Team.
Ich finde es unmöglich, was Shiny Entertainment mit *Enter the Matrix* gemacht hat. Es kommt zwar oft vor, dass Spieleumsetzungen von Filmen sehr schlecht sind, doch bei Spielen wie *Matrix* sollte so etwas nicht vorkommen. Hätten die Entwickler ein wenig mehr auf die Grafik geschaut und noch ein paar andere Fehler korrigiert, dann wäre *Enter the Matrix* ein Superspiel geworden. Wären die tollen und zahlreichen Moves der Charaktere nicht gewesen, hätte *Enter the Matrix* nämlich noch nicht einmal eine 60%-Wertung bekommen. Trotz der guten Verkaufszahlen finde ich, dass Shiny Entertainment eine große Chance vergeben hat. Hoffentlich geben sie sich bei *Matrix 2* mehr Mühe.

TOBIAS

Lahme Fortsetzung

Hallöle N-ZONEr.
Ich muss euch einfach mal einen Brief schreiben, denn mir brennt so einiges auf der Seele. Also ich muss schon sagen, dass ich von Nintendo ein bisschen enttäuscht bin. Spiele wie *Super Mario Sunshine*, *Zelda: The Wind Waker*, *Starfox Adventures* oder das „supertolle" neue *Mario Kart Double Dash* sind doch im Endeffekt nur aufgewärmte Neuauflagen alter Spielprinzipien. Gut, *Metroid Prime* war echt ein Brett und konnte durch die Ansichtverlegung in die First-Person-Sicht echt mal was Neues präsentieren. Aber ansonsten kommt es mir nur so vor, dass man bei Nintendo einer Kuh die Milch abzapft, bis sie keine mehr hat. Und ich bezweifle auch sehr stark, dass *Mario Kart* da eine Ausnahme macht. Wann kommen endlich mal neue Charaktere in Spielen mit „wirklich" innovativen Ideen. Entweder bin ich die absolute Ausnahme, die diese Fortsetzungs-Wirtschaft erkennt, oder ich täusche mich total und sollte mir ein völlig neues Hobby suchen.

EUER HALASAR

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: „Neues *Zelda* wieder in Cel Shading ..."

hergipotter Rang : Angemeldet seit : 28.04.03 Gepostet : 07.06.03 14:25	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... Das glaub ich nicht (bzw. hoff ich nicht!). Auch wenn das Spiel so der Hammer war, mit realer Grafik wär noch mehr drin gewesen! <<TALICLAN>>
Mysterio_Madness_Man Rang : Angemeldet seit : 28.12.01 Gepostet : 07.06.03 16:17	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... Ich würde mich mal über ein anderen "Stil" freuen. Es kann ja ruhig Cel Shading sein, aber man kann damit auch sehr erwachsene und realistische grafik machen. Bei diesem Boxspiel sieht das nämlich richtig geil aus (auch wenn es hier natürlich nicht realistisch ist). Die Gesichtsschatten usw. sehen a nämlich richtig gelungen aus und bringen viel Stimmung. Ich wäre dann inzwischen auch mal für ne Sprachausgabe bei Zelda. Vorallem bei der Endsequenz mit Ganondorf hab ich eine echte Sprache vermisst.
Res-Evil-rules Rang : Angemeldet seit : 17.06.03 Gepostet : 18.06.03 09:39	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading.....ja hoffentlich! Ich finde der Cell Shading look war das betse was Zelda seit langem passiert ist.Das ganze Spiel hat dringend eine par erfrischende Neuerungen gebraucht sonst wäre es langsam ausgelutscht gewesen. Die Grafik passt ziemlich gut zu Zelda und deshalb würd ich mir wünschen dass auch ein neues Zelda Spiel wieder in diesem Look erscheint.Allerdings wäre es nett wenn Link etwas altern würde sowie bei Occarina of Time.Ansonsten sollte man die Linie von the Windwaker weiterfahren und auch Hyrule da lassen wo es ist,am Meeresgrund.Wäre ja wohl auch absoluter Schmarrn wenn man erst alles versenkt um dann das nächste Zelda sowieso wieder nach Hyrule zu schicken.Windwaker is top und is auf jeden Fall eines der beiden besten Zelda die es je gabl
Nintendofreak13 Rang : Angemeldet seit : 17.06.03 Gepostet : 18.06.03 21:05	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... Ja, ich habe im hintersten Teil meines Gehirns auch die vermutung das ich das irgendwo gelesen habe, vielleicht neue N-Zone? oder Big.N ich weiß es nicht. Ich fände es super wenn wieder die Cel-Shading Grafik angewendet wird. An dem Prinzip von Zelda: Wind Waker würde ich ebenfalls nichts verändern. Aber eigendlich wäre es doch mal ganz witzig Link in neueren Welten zu sehen (Mit Zeitmaschiene oder so etwas). Das Segel Prinzip finde ich übrigens auch klasse
WirtaZero Rang : Angemeldet seit : 31.05.03 Gepostet : 19.06.03 00:00	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... ist mir egal was für ein look die dem neuen zelda geben hauptsache es sind nicht so wenig tempel und es soll nicht so KURZ sein ich hab das spiel in 4 tagen durchgezockt und an einem tag 6 stunden das nenn ich kurz oder?
GC_Fan_Tobi Rang : Angemeldet seit : 25.03.03 Gepostet : 25.06.03 20:28	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... So ...Ich finde das mehr als dumm .Ich bin zwar absoluter Nintendo Fan ,aber ich finde es mehr als widerlich ,was die mit Zelda machen .Das neue Zelda ist nicht nur in Cell-Shadding ,sondern (laut Gerüchten) sogar ein PuzzleGame !!Ja ,ein PuzzleGame !!Nintendo sollte es doch jetzt endlich mal gelernt haben ,dass man mit Megaspielen nicht rumexperimentiert .
Kafes Rang : Angemeldet seit : 20.06.03 Gepostet : 25.06.03 16:54	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... der cel-shading look sieht doch ganz gut aus jedoch hätte die atmosphäre an manchen stellen schon etwas düsterer sein können, auch die verwandlung von ganondorf zu ganon fehlt irgendwie in dem neuen teil der zelda reihe schließlich ist er doch die personifikation des bösen und sollte deshalb nicht immer die menschliche gestalt haben...
Miffer Rang : Angemeldet seit : 17.06.03 Gepostet : 18.06.03 14:17	AW: Neues Zelda wieder in Cel-Shading..... am 06.06.03 um 16:55 schrieb N-Zoner Hi Leute also von ganz geheimen Quellen hab ich erfahren das Nintendo beim neuen Zelda wieder die Cel-Shading Optik anwenden will. Was haltet ihr davon. Glaubt ihr das es die Wahrheit ist oder wieder nur so ein komisches Gerücht. Ich hoffe ja das die Windwaker Grafik beim neuen Zelda wieder vorkommt. Die war echt Hammergeil. Ach ja und würdet ihr im nächsten Zelda das Meer wieder haben, halt mit anderen Inseln und das Hyrule nicht mehr versunken ist? Das wär doch mal was.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

Neben den normalen Leserbriefen würden wir gerne von euch wissen, was ihr im Allgemeinen vom Fortsetzungswahn haltet. Findet ihr, dass Nintendo mit der Betonung auf die Linkmöglichkeit zwischen GameCube und Game Boy Advance den richtigen Weg geht? Seht ihr vielleicht sogar in Sonys PSP eine ernst zu nehmende Konkurrenz für den GBA? Schreibt uns, was ihr zu diesen Themen denkt.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Vermisst

Hallo Leute,
ich find's zwar super, dass ihr so viele E3-Spiele in der aktuellen N-ZONE-Ausgabe vorgestellt habt. Doch leider habt ihr nichts über *Mega-Man Network Transmission* für den GameCube geschrieben, obwohl es ja laut euch schon am 20. Juni rauskommen soll (von anderen Quellen habe ich auch den 25. Juni als Releasedatum). Könnt ihr mir vielleicht sagen, worum es in dem Spiel ungefähr geht; ein Rollenspiel ist für *MegaMan* ja eher ungewöhnlich. Oder berichtet ihr vielleicht in der nächsten Ausgabe darüber? Wäre wirklich sehr nett, wenn ihr mir ein paar Infos zukommen lassen könntet.

EUER ANDRÉ

N-ZONE: *Das ist so nicht ganz richtig. Der Titel bekam zwar im Rahmen unserer E3-Berichterstattung keinen eigenen Artikel, taucht aber dennoch in der GameCube-Spieleübersicht des Genres Action auf. Auf dem Game Boy Advance hingegen handelt es sich um ein Rollenspiel, was in der Tat etwas ungewöhnlich ist. Schließlich kannte man MegaMan hierzulande hauptsächlich aus 2D-Action-Abenteuern. Den Test der GBA-Version findest du in der N-ZONE 07/03. Die GameCube-Version nehmen wir in dieser Ausgabe unter die Lupe. Leider erreichte uns die GameCube-Testversion leider erst nach dem Redaktionsschluss der vergangenen N-ZONE-Ausgabe.*

Donkey Kong

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe ein paar Fragen an euch:
1. Nintendo hat auf seiner Pressekonferenz einen kurzen Trailer zu *Metroid Prime 2* gezeigt, warum habt ihr keine Fotos?
2. Wird es bei *Mario Kart Double Dash* auch einen Deathmatch-Modus geben?
3. Wisst ihr etwas über eine Fortsetzung zu *Donkey Kong*?

EUER PATRICK

N-ZONE: *1. Diese Frage ist einfach zu beantworten. Die Entwicklung an Metroid Prime 2 hat gerade erst begonnen. Aus diesem Grund gibt es, bis auf den gezeigten Trailer auf der E3, noch keinerlei Informationen. Weder inhaltlich, noch in Form von Bildern.*
2. Es wird einen Mehrspieler-Modus geben, in dem man sich zu viert gegenseitig aufs Korn nehmen kann. Nur wird der Modus nicht Deathmatch heißen.
3. Genaueres ist über einen Nachfolger noch nicht bekannt, nur so viel: Es wird einer kommen. Wann und ob er noch für GameCube erscheinen wird, ist nicht bekannt.

Nachfolger

Hallo N-ZONE-Team!
Ich wollte erst mal ein Riesenlob aussprechen. Ich sammle eure Zeitschrift schon etwas länger und war bisher von jeder Ausgabe fasziniert!
Dann habe ich noch ein paar Fragen:
1. Ich finde den GameCube einfach geil, aber ich glaube, dass der GC nicht sehr gut angekommen ist. Falls das stimmt, würde es sich überhaupt rentieren, einen Nachfolger zu produzieren?
2. Wird es vielleicht einen Nachfolger zu *Eternal Darkness* geben? Ich fand das Spiel so geil und es wäre cool, wenn es einen Nachfolger geben würde!
Das war's auch schon!

TSCHÖ DENNIS

N-ZONE: *1. Der Markt ist härter umkämpft denn je und der GameCube hat sich nicht erwartungsgemäß verkauft. Dennoch ist der GameCube kein*

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief, eine Postkarte oder eine SMS . Wer lieber eine E-Mail schreibt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen.

Niels, Homburg: Auf der E3 war leider nichts von *Mario 128* zu sehen, welches sich angeblich in Entwicklung befindet. Kommt das Spiel noch oder ist es nur ein Mythos?
Patrick Nagel
Product Specialist, Nintendo:
Wie du dir sicherlich denken kannst, befinden sich einige Spiele in der Entwicklung – darunter auch ein neues „Mario". Ob dies jedoch Mario 128 heißen wird, kann ich leider nicht bestätigen – zumindest ist dies der Arbeitstitel.
Achim, Nürnberg: Warum kommt *Animal Crossing* nicht nach Deutschland?
Patrick Nagel: *Das ist sehr gut und innovativ, jedoch nicht für eine breite bei uns vertretene Zielgruppe. Animal Crossing ist sehr textlastig und die Lokalisation (europaweit) würde sehr viel Zeit und Manpower in Anspruch nehmen. Deshalb hat man sich dafür entschieden, Animal Crossing zumindest dieses Jahr nicht in Europa zu veröffentlichen.*
Lothar, München: Plant Nintendo im Zuge des Erscheinens des Sony PSP auch einen GBA-Nachfolger zu veröffentlichen?
Patrick Nagel: *Der Game Boy und seine Nachfolger sind ja nun schon seit 14 Jahren auf dem Markt (insgesamt weit über 140 Mio. Mal verkauft) und wurden kontinuierlich weiterentwickelt. Der GBA SP ist das neueste Model der Game-Boy-Familie und wie es aussieht, wird er sich auch noch einige Zeit behaupten können. Nichtsdestotrotz befinden sich einige Projekte in der Entwicklung und was die Zukunft bringen wird, steht noch in den Sternen. Momentan möchten wir uns dazu noch nicht weiter äußern.*
Volker, Wiesbaden: Warum wurden *Alias* und *Gladiator: Schwert der Rache* gecancelt? Will Acclaim den GameCube im Stich lassen?
Peter Weiss
PR Manager/Producer, Acclaim:
Es geht nicht darum, den GameCube oder irgendeine andere Konsole im Stich zu lassen. Vielmehr geht Acclaim bei der Selektion der Plattformen, auf welchen die Spiele veröffentlicht werden, kritischer vor. Im Fall von Alias und Gladiator: Schwert der Rache verhält es sich so, dass der Spielinhalt nicht mit der relativ jungen Käuferschicht der GameCube-Besitzer übereinstimmt und wir uns deshalb gegen eine Veröffentlichung auf dem GameCube entschieden haben. Andere Titel wie z. B. XGRA oder Urban Freestyle Soccer sind nach wie vor für eine Veröffentlichung auf dem GameCube vorgesehen.

Reinfall. Nintendo macht nach eigenen Angaben keinen Verlust mit dem GameCube. Ganz anders Microsoft, die bei jeder verkauften Xbox noch draufzahlen. Nintendo hat übrigens in über 100 Jahren Unternehmensgeschichte noch kein Jahr Verlust gemacht. Und das ist eine reife Leistung! So gesehen stellt sich die Frage gar nicht, ob sich ein Nachfolger überhaupt lohnen würde.
2. Wir hoffen auch inständig, dass ein Nachfolger zu diesem genialen Horror-Trip kommt, nur leider ist dazu momentan nichts bekannt. Der erste Teil hat sich unter den Erwartungen von Nintendo verkauft und deshalb ist es zweifelhaft, ob eine Fortsetzung produziert wird. Aber wer weiß das schon so genau.

Unbedingt GBA

Hi N-ZONE-Team!
Ich habe eine sehr wichtige Frage an euch: Wird man *Final Fantasy: Crystal Chronicles* auch ohne GBA-Verbindung im Multiplayer-Modus spielen können? Da ich nämlich keinen GBA und auch kein Geld habe, ihn mir zu kaufen, würde ich das gerne mal wissen. Ich habe in vielen Zeitschriften und auch im Internet gesucht, doch nie habe ich gelesen, dass man es auch ohne GBA spielen könnte.

MACHTS GUT, EUER ANDI

N-ZONE: *WAS, DU HAST NOCH KEINEN GBA!!! Dann bist du kein echter Nintendo-Fan! Nein, Spaß beiseite. Um den Mehrspieler-Modus von Final Fantasy: Crystal Chronicles spielen zu können, brauchst du nicht zwingend einen GBA. Es ist eine nette Dreingabe, die mit Sicherheit den Spaß um einiges erhöhen wird, muss aber nicht genutzt werden, um zu viert spielen zu können. Das nächste Mal kannst du gleich uns fragen, okay (grins)?!*

Übersetzung

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich wollte euch zunächst zu eurem tollen Heft gratulieren, macht weiter so! Ich hätte dennoch eine Riesen-Bitte an euch. Nachdem *Winning Eleven 6 Final Evolution* nun eher doch nicht ins Land des Vize-Weltmeisters kommt, wollte ich mir die japanische Version holen. Könntet ihr nicht in eurem nächsten Heft eine kleine Übersetzung mit reinbringen, d. h. auf einer Seite Fotos und Text der japanischen Version und rechts daneben die deutsche Erklärung dazu? Ich bin bestimmt nicht der Einzige, der sich darüber freuen würde!

MFG ULF HAMMELMANN

N-ZONE: *Es ist wirklich schade, dass das beste Konsolen-Fußballspiel auf dem GameCube nicht nach Deutschland kommt. Leider können wir zurzeit keine Übersetzung anbieten. Das wäre momentan einfach zu aufwendig, zumal unsere Japanisch-Kenntnisse dafür deutlich aufgestockt werden müssten ;-) Aber im Internet gibt es bereits Seiten, die eine Übersetzung anbieten. Gib unter www.google.de einfach mal die Begriffe „Translation Winning Eleven 6" oder „Übersetzung Winning Eleven 6" ein.*

Enttäuschung

Hallöchen N-ZONE-Team.
Ich bin jetzt schon seit vier Jahren ein treuer Leser der N-ZONE und bin erst jetzt dazu gekommen, euch mal zu schreiben. Ich glaube, ich muss nicht erwähnen, dass ihr das beste Nintendo-Magazin seid! Ich hätte da ein paar Fragen:
1. Warum dauert es soo lange, bis *Golden Sun 2* hier erscheint? Ich meine, es kann doch nicht so lange dauern, die Texte ins Deutsche bzw. Englische zu übersetzen!
2. Lohnt es sich wegen eines Spiels (bisher nur *Phantasy Star Online Episode I* und *II*), online zu gehen?
3. Was meint ihr zu *Wario World*? Also ich bin voll enttäuscht von dem, was ich bis jetzt gesehen habe.
Und nun zum Thema Jugendschutzgesetz. Ich finde das Gesetz nicht blöd, aber ich wundere mich schon, dass man Spiele, in denen auf Menschen geschossen wird, nicht kaufen darf, dafür aber in den Nachrichten zu sehen bekommt, wie ein Mann von acht Schüssen in den Rücken getötet wird, weil er die Polizisten mit einem Handy (!!) bedroht hat. Das habe ich in mehreren Nachrichtensendungen gesehen.

EUER JAKOB

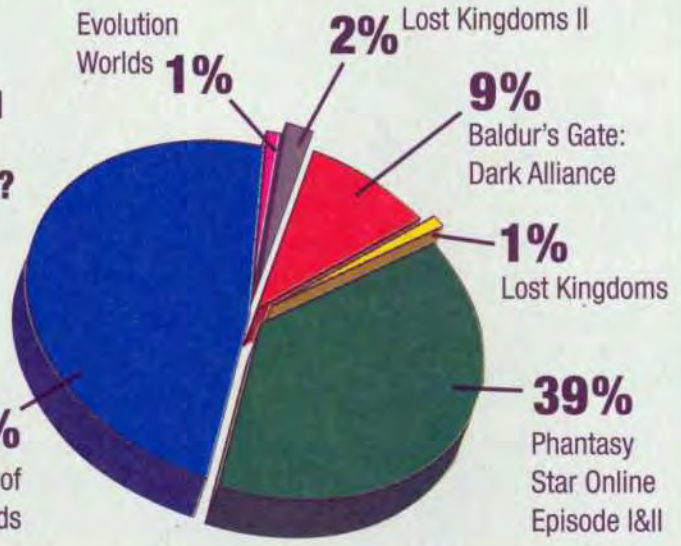
N-ZONE: *Doch, doch! Erwähne es ruhig, so oft du willst. So was ist Balsam für unsere Seele (grins)!*
1. Nintendo begründet das späte Erscheinen damit, dass die Lokalisationsabteilung mit den sehr textlastigen Pokémon-GBA-Spielen beschäftigt ist.
2. Ob es sich lohnt oder nicht, ist letztendlich eine persönliche Entscheidung. Unserer Meinung nach ist es Phantasy Star Online durchaus wert, online zu spielen. Allerdings hoffen auch wir schnellstmöglich auf Nachschub. Der dürfte allerdings noch bis Ende des Jahres auf sich warten lassen.
3. Enttäuschend ist Warios Einstand auf dem GameCube mit Sicherheit nicht. Das kannst du im Test in der letzten Ausgabe ja nachlesen. Eine ernsthafte Konkurrenz für Super Mario Sunshine war aber, ehrlich gesagt, nicht zu erwarten. Die Guten sind halt doch immer besser als die Schlechten.

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Rollen-Wahn!!

Auf unserer Homepage haben wir eine Umfrage durchgeführt, die euch entlocken sollte, welches Rollenspiel ihr favorisiert. Hier das Ergebnis:

Was ist das beste Rollenspiel auf dem GameCube?



Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

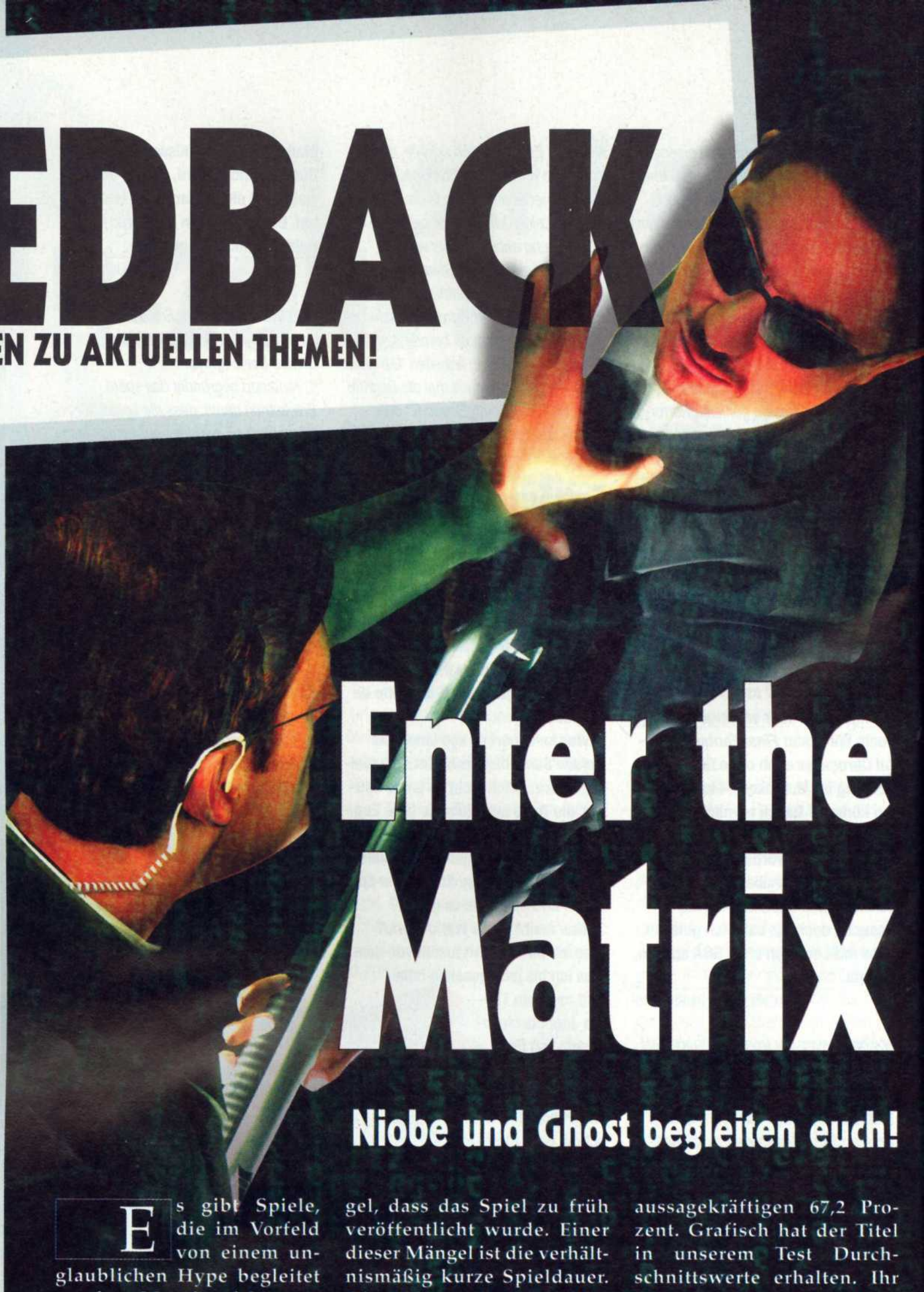
Dieses Mal mit dem Überaschungshit Prince of Persia. Außerdem: Splinter Cell: Pandora Tomorrow sowie Buffy: Chaos Bleeds. Außerdem erwarten euch Informationen zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung. In der Test-Strecke warten Highlights wie Soldier of Fortune II, Mace Griffin: Bounty Hunter, Midnight Club 2, Die Hard Vendetta und The Hulk auf euch. Hilfestellung findet ihr außerdem in der Komplettlösung zu Soldier of Fortune II und Wakeboarding Unleashed.

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Neben den interessantesten News aus aller Welt erwartet euch diesen Monat eine ausführliche Reportage über die Zukunft der Rollenspiele. In der Vorschau-Strecke erfahrt ihr alles über Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Colin McRae Rally 04, der hübschen, wie auch tödlichen Doppelagentin Alias und Freedom: Soldier of Liberty. Weiter geht's mit Maximo vs. Army of Zin, XGRA, T.H.U.G., Mission Impossible: Operation Surma und einigem mehr. Als absolutes Highlight in der Teststrecke lest ihr alles über das neue Tomb-Raider-Abenteuer.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!



Ihr kennt die Filme schon auswendig? Dann kommt in die Matrix und **erlebt selbst die Zukunft.**

Enter the Matrix

Niobe und Ghost begleiten euch!

Es gibt Spiele, die im Vorfeld von einem unglaublichen Hype begleitet werden. Manchmal können sie ihm gerecht werden und manchmal können sie die Erwartungen nur bedingt erfüllen. Letzteres gilt für *Enter the Matrix*, von dem sich die Hersteller sehr viel versprochen haben. Eine noch nie dagewesene Verknüpfung von Film und Spiel sollte die Gattung der Filmumsetzungen in eine revolutionäre Richtung lenken. Ein solches Mammut-Projekt für vier Plattformen aus dem Boden zu stampfen, war mit Sicherheit nicht einfach. Den erheblichen Zeitdruck merkt man dem Spiel leider auch an. Wir – und 88,7 Prozent von euch – finden angesichts der vielen Mängel, dass das Spiel zu früh veröffentlicht wurde. Einer dieser Mängel ist die verhältnismäßig kurze Spieldauer. Obwohl man *Enter the Matrix* mit zwei Charakteren durchspielen kann, finden 66,7 Prozent von euch, dass das immer noch zu wenig ist. Bei der Frage nach dem bevorzugten Charakter gab die Mehrheit mit 59,2 Prozent an, das sei gleichgültig. 21,5 Prozent fanden Ghost sympathischer als Niobe (19,3 Prozent). Besonders wichtig bei Filmen und deren Versoftung ist die unverwechselbare Stimmung. *Matrix* konnte mit seiner düsteren Endzeit-Stimmung viele Kinobesucher fesseln. Dieses Kunststück ist den Entwicklern allerdings beim Spiel nicht ganz gelungen. Dieser Meinung ist die Mehrheit mit aussagekräftigen 67,2 Prozent. Grafisch hat der Titel in unserem Test Durchschnittswerte erhalten. Ihr seht das nicht viel anders. 55,4 Prozent halten die Grafik für gut, aber nicht überragend. Zum Davonlaufen finden immerhin 34,8 Prozent

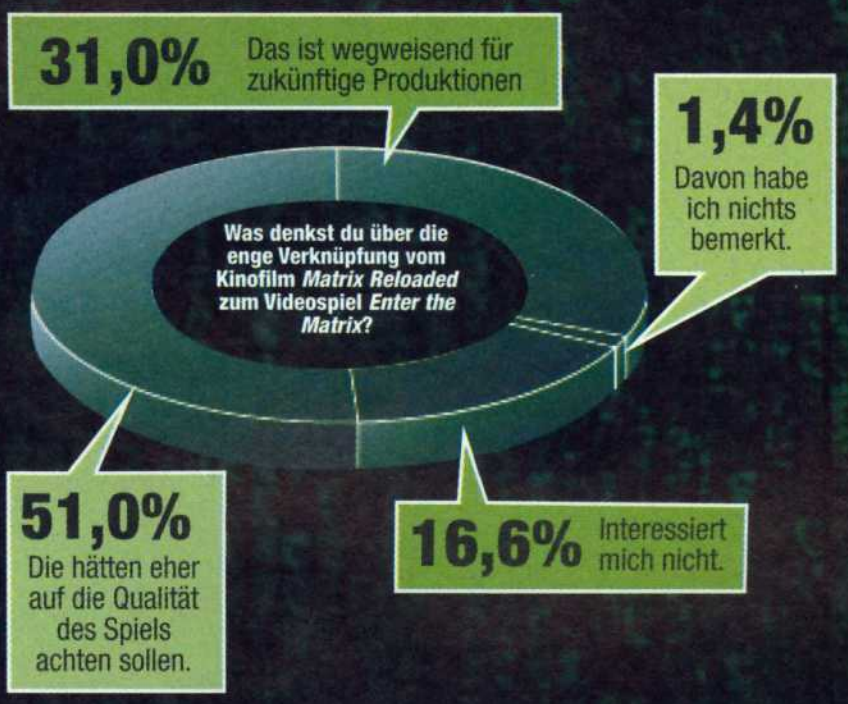
Die Musikstücke aus dem Spiel sorgten bei 15,5 Prozent von euch für Begeisterungsstürme. 27,6 Prozent finden die akustische Untermalung ganz gut und die Mehrheit (31,7 Prozent) hält die Musik für reine Durchschnittskost. Immerhin noch ganze 25,2 Prozent würden die Stücke sofort in die Tonne treten.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Wario World

Marios schlimmster Konkurrent hat es auf den GameCube abgesehen. Wario versucht nicht nur Mario vom Genre-Thron zu stossen, sondern auch sein gesamtes Vermögen an sich zu reißen. In unserem Test hat er nicht mal soch schlecht abgeschnitten, konnte aber der Machtstellung von Mario in keinster Weise etwas anhaben. Nun wollen wir von euch wissen, wass ihr von seinem Beutezug haltet. Teilt uns einfach auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *Wario World* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann im Feedback der nächsten N-ZONE lesen.

Als besonderes Ausstattungsmerkmal konnte *Enter the Matrix* mit sehr viel exklusivem Filmmaterial aufwarten. 42,9 Prozent von euch finden die Zwischensequenzen genial. Als Standardelement und somit nichts Außergewöhnliches betrachten sie immerhin 24,9 Prozent. Und 32,2 Prozent von euch sind so radikal, dass sie die Filmsequenzen für das Beste am ganzen Spiel halten.

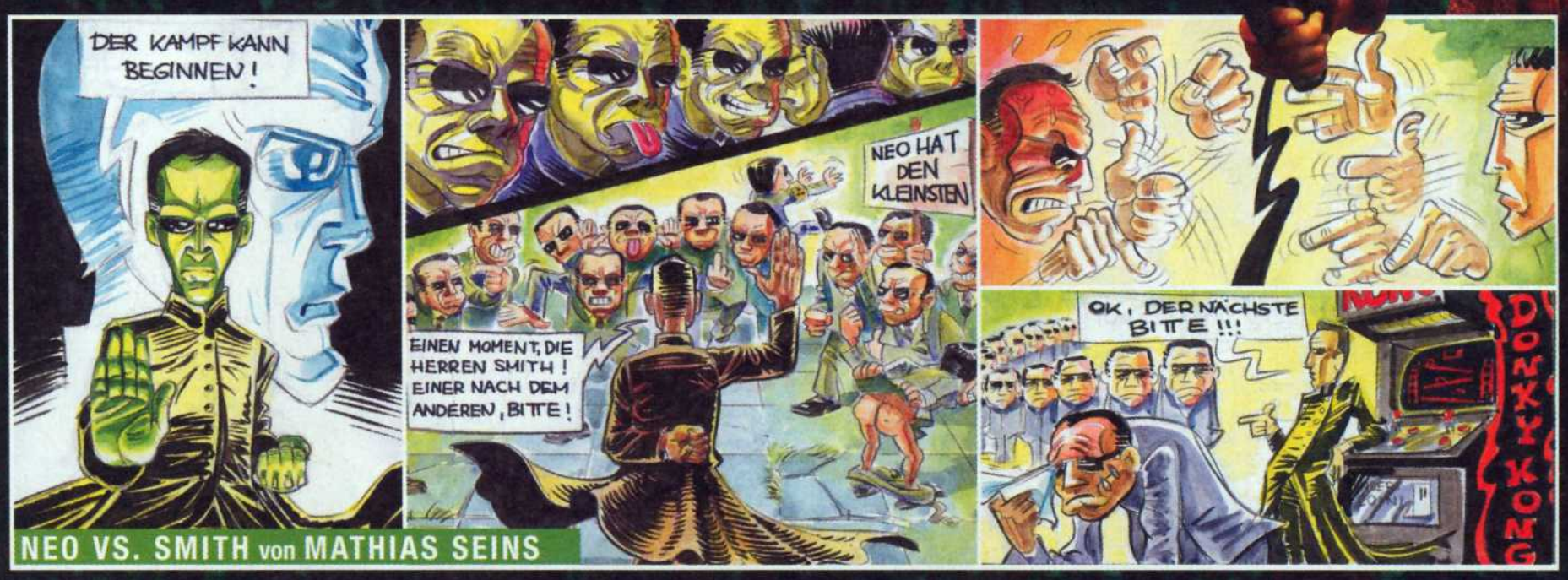


Ganz im *Matrix*-Stil könnt ihr euch auch abseits des eigentlichen Spielgeschehens ins Spiel selbst hacken. An und für sich recht interessant, wie wir finden. Bei euch jedoch ist die Meinung darüber recht gespalten: 56,2 Prozent von euch empfinden den Hacking-Modus zwar als willkommene Abwechslung, den Rest konnte das allerdings nicht so recht überzeugen.

die Grafik des Titels. Abschließend bleibt bedauerlicherweise nur noch zu resümieren, dass *Enter the Matrix* die hohen Erwartungen nicht erfüllen konnte. Ganz anders verhält es sich da mit dem Film: 63,6 Prozent von euch haben den Film bereits gesehen und 38,6 Prozent waren von ihm hellauf begeistert.

Bei uns sorgte die Festlegung der endgültigen Wertung des Öfteren für hitzige Diskussionen. Ein Grund, euch nach eurer persönlichen Wertung zu fragen.

Über 90%	7,7%
Zwischen 80% und 90%	23,2%
Zwischen 70% und 80%	28,7%
Zwischen 60% und 70%	20,0%
Unter 60%	20,4%



NEO VS. SMITH von MATHIAS SEINS

ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

15. MAI 2003

XBOX | NINTENDO GAMECUBE. | PlayStation.2 | PC CD-ROM | Shiny | ATARI | WB

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

Computer BILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s03)

CREATIVE

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Diesmal haben wir auch an diejenigen unter euch gedacht, die ein **Action Replay** ihr Eigen nennen. Viel Spaß beim Daddeln!

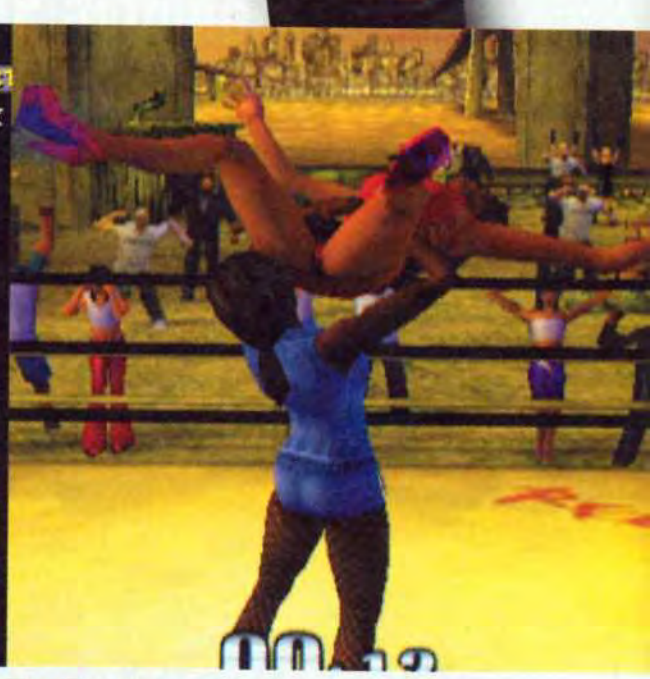
Def Jam Vendetta

CHEATCODE Ring frei für die unwiderstehliche holde Weiblichkeit

Mit unserer Hilfe könnt ihr euch das mühsame Freispielen der gesperrten Charaktere sparen. Wollt ihr den Rotfuchs Carla, den blonden Engel Deja, die brünette Schönheit T'Ai, die schüchtern aussehende Penny oder Schokopraline Opal in Action sehen? Kein Problem! Um sofort in den Genuss der fünf wohlgeformten Ladys bzw. von insgesamt 44 Charakteren zu kommen, wählt einfach den Battle-Modus aus, gebt eine User-ID an, haltet im „Choose Fighter"-Bildschirm L + R + Z gleichzeitig gedrückt und gebt folgende Tastenkombinationen ein. Die Tasten müssen allerdings sehr schnell hintereinander gedrückt werden.

Carla:	A, Y, A, A, A
Deja:	X, Y, X, X, A
Opal:	X, X, Y, Y, B
Penny:	A, A, A, B, X
T'Ai:	X, X, Y, A, X
Arii:	A, Y, B, X, Y
Chukklez:	Y, Y, B, A, X
Cruz:	X, B, A, A, X
D-Mob:	Y, B, Y, A, X
Dan G:	A, X, A, X, Y
Deebo:	X, X, A, A, B
DMX:	X, A, X, B, Y
Drake:	A, B, B, X, X
Funkmaster Flex:	X, B, X, X, Y
Headache:	B, B, B, Y, X
House:	B, A, B, X, A
Iceberg:	Y, B, X, Y, X
Ludacris:	X, X, X, Y, B
Masa:	A, X, B, Y, Y
Method Man:	Y, X, A, B, X
Moses:	B, B, Y, Y, A
N.O.R.E.:	X, Y, B, A, X
Nyne:	Y, X, A, A, B
Omar:	X, X, Y, B, B
Peewee:	A, A, Y, B, Y
Pockets:	B, Y, X, Y, A
Razor:	B, Y, B, X, A
Redman:	X, X, B, Y, A
Ruffneck:	A, Y, A, B, X
Scarface:	X, Y, A, B, Y
Sketch:	B, B, X, Y, A
Snowman:	B, B, A, A, X
Steel:	A, B, X, X, B
Zaheer:	B, B, Y, A, A

44 CHARAKTERE Um sie alle freizuschalten, muss man schon ein wenig Geduld aufbringen …



NETTE POSE … allerdings wird man mit wirklich hübschen Einblicken belohnt!

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Red Faction 2

CHEATCODE **Nieder mit dem korrupten Diktator!**

Auch für den actiongeladenen Ego-Shooter haben wir eine Hand voll Cheats in petto. Wollt ihr mit unendlich vielen Granaten die interaktive Umgebung noch mehr genießen? Oder euch den Sturz des herrschsüchtigen korrupten Diktators Sopot etwas vereinfachen? Dann wählt einfach unter Extras die Cheats an und legt los. Viel Spaß!

BEIDHÄNDIG FEUERN
Jetzt könnt ihr ballern, was das Zeug hält.

Gesundheitsbonus:	A, A, Y, B, Y, B, X
Unendlich Munition:	Y, B, A, X, Y, X, A, B
Unendlich Granaten:	X, A, X, Y, A, X, A, X
Railgun-Schnellfeuer:	X, Y, X, Y, A, A, B, B
Wandelnder Tod:	A, A, A, A, A, A, A, A
Dramatisches Ende:	B, B, B, B, B, B, B, B
Director's Cut:	Y, A, X, B, X, A, Y, B

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

CHEATCODE **Mehr Karten für Kartenkämpfer Yugi – die zweite.**

Nachdem wir euch bereits in der letzten Ausgabe mit massig vielen Zahlencodes versorgt hatten, könnt ihr nun euer Kartendeck noch weiter aufmotzen. Betätigt dazu im Hauptmenü die R-Taste, wählt die Option „misc" an, geht auf „Passwort" und gebt einfach die nachfolgenden Zahlenfolgen ein:

Axtmonster:	48305365
Ersatzsoldat:	36280194
Verbanner des Lichts:	61528025
Barox:	06840573
Schießdrache:	81480460
Schießlilie:	67841515
Schießfelsen:	10476868
Basisinsekt:	89091579
Kampfstier:	18246479
Faustkämpfer:	55550921
Bohnensoldat:	84990171
Reißzähne:	46009906
Bestienkönig der Sümpfe:	99426834
Schöne Kopfjägerin:	16899564
Biberkrieger:	32452818
Behegon:	94022093
Glocke der Zerstörung:	83555666
Beta, Magnetkrieger:	39256679
Bickuribox:	25655502
Großes Auge:	16768387
Riesenameise:	53606874
Großes Schild Gardna:	65240384
Blinde Kette:	08058240
Monsterpflanze:	07670542
Schw. Drachen-Dschungelkönig	89832901
Schwarze-Illusion-Ritual:	41426869
Schwarzer Anhänger:	65169794
Schw. Feuerdrache:	87564352
Klingenfliege:	28470714
Sprenggaukler:	70138455
Blockangriff:	25880422
Blaue Medizin:	20871001
Blauäugiger Silberzombie:	35282433
Blauäugiger Trick-Drache:	53183600
Blauäugiger w. Drache:	80906030
Blau geflügelte Krone:	41396436
Eber-Soldat:	21340051
Bolzenschnecke:	12146024
Buch der geheimen Künste:	91595718
Meeresgrundbewohner:	81386177
Bracchio-raidus:	16507828
Atem des Lichts:	20101223
Helles Schloss:	82878489
Einbrecher:	06297941
Brennender Speer:	18937875
Buster-Klingenkämpfer:	78193831
Ruf der Finsternis:	78637313
Ruf des Grabes:	16970158
Ruf der Gejagten:	97077563
Schicksalslicht:	47695416
Kanonensoldat:	11384280
Schloss der dunklen Illusionen:	00062121
Schlossmauern:	44209392
Katapult-Schildkröte:	95727991
Waffenstillstand:	36468556
Keltischer Wächter:	91152256
Zeremonienglocke:	20228463
Kettenzerstörung:	01248895
Kettenenergie:	79323590
Überläufer:	04031928
Feuerritter Charubin:	37421579
Chor der heiligen Stätte:	81380218
Krallenstrecker:	41218256
Clownzombie:	92667214
Kakerlakenritter:	33413638
Beschlagnahmung:	17375316
Grober Clown:	93889755
Kriechdrache:	67494157
Kriechdrache #2:	38289717
Verrückter Fisch:	53713014
Sonnenvogel Crimson:	46696593
Krähenkobold:	77998771
Vernichtungskarte:	57728570
Drachenfluch:	28279543
Feindlicher Fluch:	12470447
Vorhang der Dunklen:	22026707
Cyberkommandeur:	06400512
Cyberfalke:	30655537
Cyberdose:	34124316
Cybersaurier:	89112729
Cybertech-Alligator:	48766543
Cybersoldat:	44865098
Cyberkrug:	69015963
Cyberschild:	63224564

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE
... gibt's wieder Nachschub.

Hot Wheels: Velocity X

CHEATCODE **Schaltet mit dem Mastercode alles frei.**

Euch genügen die anwählbaren Boliden nicht? Oder seid ihr bislang noch nicht so weit gekommen, um auf sämtliche Strecken zugreifen zu können? Dann gebt einfach in der Passwort-Option den folgenden Nummerncode ein und schon habt ihr auf alles Zugriff. Einzige Ausnahme: Die zwei Karossen, die lediglich bei Verlinkung mit dem GC und der dazugehörigen Version freigeschaltet werden können.

Alles freischalten: **496-93-993**

ALL FREE Mit nur einem einzigen Code könnt ihr alles freischalten.

Black & Bruised

CHEATCODE **Zugriff auf sämtliche Boxer.**

Falls euch der Schlagabtausch etwas zu langsam vonstatten geht, können wir mit etwas Tempo nachhelfen. Natürlich stehen euch mit den nachfolgenden Tastenkombinationen auch gleich alle Boxer zur Verfügung. Wählt einfach die Option Setup an, wählt die Cheatcodes aus und schon könnt ihr loslegen.

Alle Boxer freischalten:
A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A, Start
Unverwundbarkeit:
Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2), Start
Doppeltes Tempo:
Start, Z(10), Start
Permanente Power-ups:
Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3), Start
Konversations-Modus frei:
Start, Z, A, Y, X, Z(3), Start
Interkontinental-Modus frei:
Start, A(3), Y(3), X(3), Start
Alternative Kostüme:
Start, A, Z, Y, X, Start
Gesamtes Boxerleben frei:
Start, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z, Start
Schrottplatz-Szenario frei:
Start, Y, Z, Y, Z, A(2), Start

BIG MAMA Wo diese Dame hinschlägt, wächst kein Gras mehr!

INFO **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul mit zwei netten Spielchen etwas aufmotzen. Die Eingabe ist kinderleicht und erklärt sich von ganz alleine. Nur die Tipperei ist etwas nervig, aber es lohnt sich!

Die Sims

DIE EINGABE
... unter [m] dürft ihr keinesfalls vergessen, sonst funktioniert's nicht.

[m]
1 TWTZ-0PKV-4KD43
2 8FAX-QC2V-A0YG2
„Die Sims spielen" frei
1 G3XM-MWP1-ZHA29
2 0N1G-YTY1-VQ538
Party-Motel freischalten
1 AQRT-4V9N-Z9QP1
2 0N1G-YTY1-VQ538
Alle Objekte frei
1 3ACW-6RMF-EUDP4
2 2X0G-5XCB-673PU
Große Köpfe
1 JB98-WB0E-BWARU
2 AT90-W9AZ-4WA26

Gestreckte-Hälser-Modus
1 Y979-9WRP-RZ8X7
2 AT90-W9AZ-4WA26
3 Z20E-NNZN-DVWYE
4 6U7J-1TQ3-GRAWX
5 GU1K-KC3N-F5RDN
Items freischalten
1 X99Z-DPY1-663VC
2 GYP8-9X45-AN4R0
Debug-Modus zeigen
1 67EY-UPG0-3PAVM
2 FRN9-JJEN-Q1C9C
Niemals hungrig
1 08Q2-T9XK-1UM36
2 GH0H-RYWT-BJFJY

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

[m]
1 JEMF-TP2J-FY3PD
2 0RCV-7M53-8DC3K
Unendlich Gesundheit
1 GVV6-U2YZ-2PB8Y
2 J3XT-AX1K-Z223Y
Keine Reduzierung der Upgrade-Points
1 7GUX-Y3ZE-P0WCT
2 EKZ1-5KDK-UC10P
Ein Treffer füllt Skill-Leiste
1 E97A-VQU6-J6NDZ
2 RX05-DGRR-2WZF7
3 YRF6-CNX8-DPX14
4 HUWQ-VYEQ-CCEBD

Hey Arnold! The Movie

CHEATCODE **Level frei für Arnold, den Retter der Stadt**

Solltet ihr bei der Rettung von Arnolds Stadtviertel Schwierigkeiten haben, helfen euch diese Levelcodes weiter. So hat Tech Industries in Arnolds Stadtteil mit Sicherheit nichts mehr zu bestellen! Wollt ihr in der Rolle von Helga das Stadtviertel retten, dann ist das auch kein Problem. Geht einfach auf die Levelauswahl-Karte und drückt ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑, Select.

ARNOLD ... kann nichts aufhalten.

1-2:	mQJB0Cgxg
1-3:	Vfcc#z>X-
1-4:	&BtrYyly7
2-1:	x6SMLJvcG
2-2:	n5Gycvd5t
2-3:	wfNGVylPs
2-4:	ZN+!36QY.
3-1:	Qw5YS6?pD
3-2:	s:Ky2zd0t
3-3:	+Xm<qB28l
3-4:	5Kk9?r46B
4-1:	>1WfSP%XN
4-2:	m!sllSk+j
4-3:	LjPK00GSf
4-4:	4D87Rl0MC
5-1:	c1jnpQ%-N
5-2:	w&xKCW>mv
5-3:	7D8qYmM6C
5-4:	fXc-bz1Sl

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Viele Spiele laden auch nach langer Zeit noch zum Spielen ein.

Sega Soccer Slam

CHEATCODE **Witzige Codes für Segas Fußballer**

Die Codes müsst ihr im Start-Bildschirm eingeben. Habt ihr es richtig gemacht, erscheint ganz kurz eine kleine Meldung, welche die Freischaltung bestätigt. Viel Spaß!

Beach Ball:	R, →, →, ↓, Y, X
Alter Schulball:	R, →, ←, ←, Y, Y
Ball ist eine Kiste:	R, ←, ↓, →, Y, X
Ball ist ein Globus:	R, →, →, ←, X, X
Kids Block Ball:	R, ←, →, →, Y, Y
Kids Play Ball:	R, →, ↑, ↓, X, Y
Maximale Power:	L, R, ←, →, Y, Y
Unendlich Spotlight:	L, R, ↓, →, Y, X
Unendlich Turbo:	L, R, →, ↑, X, X

GLEICH KLATSCHT'S, ABER KEIN APPLAUS!

BLACK & BRUISED

Steige mit dem verrücktesten Haufen, den du je getroffen hast, in den Ring!
Aber lass dich nicht durch ihre Faxen täuschen: hier geht es um knallharten Sport!
Sobald die Fäuste fliegen, bekommen Gesichter und Körper blaue Flecken, Augen schwellen an, und ...
...na ja, schaue selbst!

"Schau mir in die Augen, Kleines!" Die Gesichtsausdrücke verraten den Zustand der Boxer

Jeder Boxer hat mehr als 20 Schlagkombinationen auf Lager

15 Power-ups: schnelle Action für kühle Köpfe!

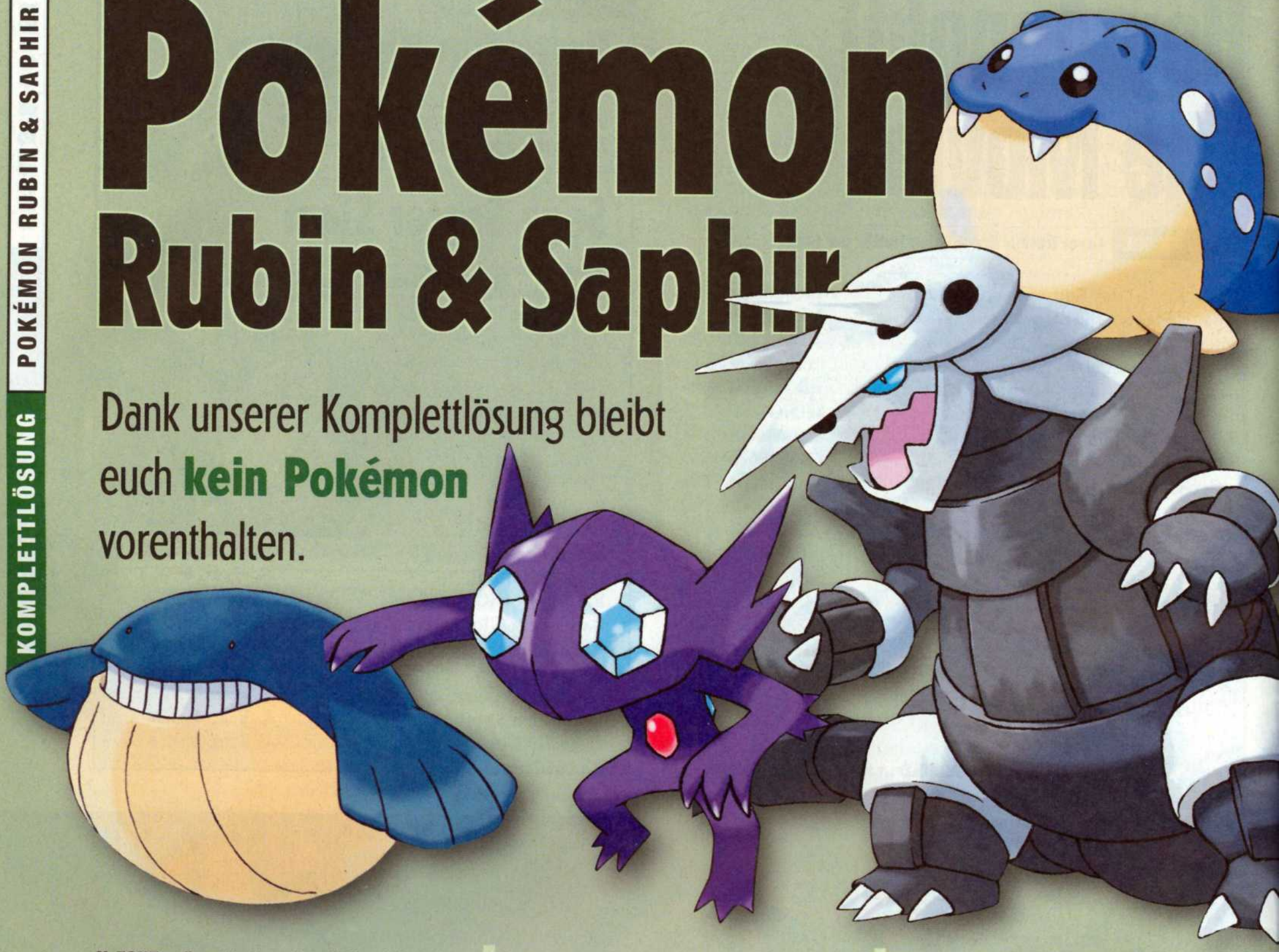
www.sierra.de

NINTENDO GAMECUBE. PlayStation.2 digital fiction www.majescogames.com

©2002 Digital Fiction Inc. All Rights Reserved. Licensed to and published by Majesco Sales, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Screenshots taken from NINTENDO GAMECUBE version of the game.

Pokémon Rubin & Saphir

Dank unserer Komplettlösung bleibt euch **kein Pokémon** vorenthalten.



N-ZONE präsentiert euch auf den folgenden Seiten den ersten Teil der Komplettlösung. Diese zeigt euch nicht nur den besten Weg durch die Karte von Hoenn, sie hilft euch auch dabei, als Pokémon-Trainer die ersten Pokémon zu sammeln und alle Duelle zu gewinnen.

Wurzelheim

Beim Aussteigen aus einem Laster begegnet euch eure Mutter. Nach einem kurzen Gespräch betretet ihr das Haus und geht die Treppe hoch, um euer neues Zimmer zu bewundern. Nehmt euch die Uhr vor und stellt sie ein. Danach seht euch weiter um. Eure Mutter ruft euch nun wieder ins Erdgeschoss hinunter, damit ihr euren Vater in einer Fernsehsendung bewundern könnt. Bei Sendungsschluss schlägt Muttern euch vor, sich doch nebenan bei Professor Birk vorzustellen. Wenn ihr den Professor besucht, ist nur seine Frau anwesend. Diese rät euch, nach oben zu gehen und das Kind der Familie Birk zu besuchen. Ja nach Auswahl am Anfang des Spiels trefft ihr einen Jungen oder ein Mädchen. Diese neue Bekanntschaft ist während des gesamten Spiels euer Rivale. Im weiteren Spielverlauf werdet ihr euch viermal mit ihm messen müssen. Je leichter euch diese Duelle fallen, desto besser

ALLER LASTER ANFANG
Eure Ankunft in Wurzelheim.

UHRSACHE UND WIRKUNG
Mit dieser Uhr wird die Spieldauer gemessen.

DIE QUAL DER WAHL Rettet den Professor mit einem Pokémon.

POKÉDEX
Zeichnet alle bekannten Pokémon auf.

sind eure Fortschritte. Verlasst das Haus in südlicher Richtung und begebt euch zum Labor des Professors. Der Laborassistent sagt euch, dass Prof. Birk Feldstudien betreibt. Verlasst das Labor Richtung Norden zur Route 101. Ein Kind macht euch auf Hilferufe aufmerksam. Geht der Sache auf den Grund.

Route 101

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Waumpel, Fiffyen

Ihr entdeckt Professor Birk, der von einem wilden Pokémon bedroht wird. Um ihm zu helfen, müsst ihr nach einem Pokémon in seiner Tasche greifen. Ihr könnt aus drei Pokémon wählen. Zur Wahl als euer erstes eigenes Pokémon stehen: Geckarbor (Wald-Gecko-Pokémon, Pflanzen-Typ), Flemmli (Hühner-Pokémon, Feuer-Typ) sowie Hydropi (Schlammfisch-Pokémon, Wasser/Boden-Typ). Das Hydropi ist eine gute Wahl, da es über einen Mix aus Erd- und Wasserbewegungen verfügt. Trotzdem entwickeln sich auch seine Artgenossen in kraftvolle Pokémon. Wenn ihr euch eines der drei Tierchen geschnappt habt, dann lasst ihr es gegen das wilde Fiffyen kämpfen. Danach wird Birk euch mit zurück zum Labor nehmen. Dort sagt er euch, dass ihr euch mit seinem Kind auf der Route 103 treffen sollt. Geht also zur Route 101 Richtung Rosaltstadt.

Rosaltstadt

Alle Städte des Spiels verfügen über einen Pokémon-Supermarkt und ein Pokémon-Center, in dem ihr eure Pokémon kostenlos heilen lassen könnt. Wenn ihr euch im Pokémon-Center umgesehen habt, sprecht ihr die Frau im weißen Kleid östlich vom Center an. Diese begleitet euch zum Pokémon-Supermarkt und schenkt euch einen Heiltrank. Seht euch im Laden um und findet heraus, welche Waren verkauft werden. Im weiteren Spielverlauf wird das Warenangebot größer. Betretet während des Spiels jedes Gebäude und sprecht mit jeder Person, da ihr nach einer Unterhaltung häufig nützliche Items geschenkt bekommt. Verlasst nun den Laden und wandert in Richtung Norden zur Route 103.

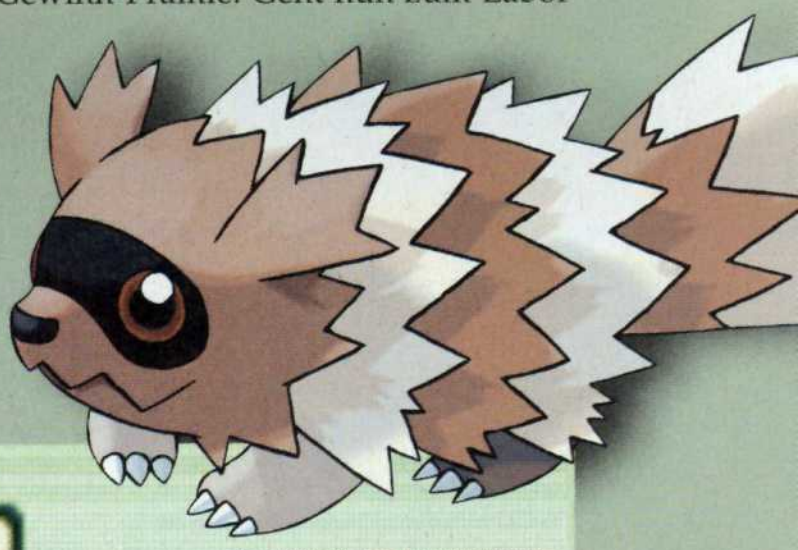
Route 103

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Fiffyen, Nr. 27, Wailmer, Nr. 66, Tohaido, Nr. 52

Züchtet eure Geschöpfe bis etwa auf Level 8, bevor ihr euch mit eurem Rivalen auseinander setzt. Wenn ihr für euren Gegenspieler bereit seid, folgt ihr dem Pfad nach Norden und sprecht ihn an. Welches Pokémon euer Gegner in den Kampf schickt, hängt davon ab, welche Kreatur ihr zu Beginn des Spiels gewählt habt. Ist Geckarbor euer Kampfbulle, so schickt der Gegner Flemmli (Level 5) ins Rennen. Ist Flemmli euer Streithahn, bekommt ihr es mit Hydropi (Level 5) zu tun. Ist Hydropi bei euch Chef im Ring, muss er sich mit Geckarbor (Level 5) herumschlagen.

Kampf der Rivalen

Da beide Kontrahenten noch keine speziellen Kampftaktiken beherrschen, werdet ihr in diesem Kampf die Oberhand behalten. Nach dem ersten gewonnenen Kampf bekommt ihr, wie in jedem weiteren Trainer-Kampf, eine Gewinn-Prämie. Geht nun zum Labor



DEVON-CORPORATION Hier werden Items für Pokémon entwickelt.

SPANNENDER ZWEIKAMPF
Flemmli nimmt es mit Waumpel auf.

PC Im Pokémon-Centrum lasst ihr eure Tierchen heilen.

BEERIGE ANGELEGENHEIT Gönnt euch eine Pause und pflückt Beeren.

zurück. Der Professor schenkt euch einen Pokédex. Dieser dient dazu, alle Pokémon zu erforschen, auf die ihr trefft oder die ihr einfangt. Eines der Ziele in dem Spiel ist es, den Pokédex zu komplettieren, um von einigen Personen im Spiel spezielle Belohnungen zu bekommen. Nachdem ihr den Pokédex erhalten habt, gibt's von eurem Kontrahenten einen Pokéball. Verlasst das Labor und eure Mutter gibt euch Spezialschuhe, mit denen ihr draußen schneller laufen könnt. Lauft mit den neuen Items nach Rosaltstadt und kauft einige Pokébälle. Anschließend geht's weiter in Richtung Westen zur Route 102.

Route 102

Folgende wilde Pokémon leben hier: Waumpel, Fiffyen, Zigzachs, Loturzel, Nr. 22, Nr. 29

Auf dieser Straße müsst ihr euch auf die ersten freien Kämpfe einlassen. Diese gleichen euren Duellen mit wilden Pokémon, außer dass ihr für jeden gewonnenen Kampf Geld erhaltet. Zuerst nimmt es Teenager Calvin mit euch auf, der ein Zigzachs (Level 5) in den Kampf sendet. Dann stoßt ihr auf den Käfersammler Rick, der mit zwei Waumpels (beide Level 4) gegen euch antritt. Als Letztes stellt sich euch Teenager Allen mit einem Fiffyen (Level 5) und einem Schwalbini (Level 3) entgegen. In der Nähe von Teenie Allen wachsen einige Bäume. Pflückt die Beeren und steckt diese in eure Tasche. Dann wendet ihr euch der Göre Tiana zu, die zwei Zigzachs (beide Level 4) für den Kampf verwendet. Direkt südlich von Tiana findet ihr einen Heiltrank. Wandert dann in westlicher Richtung nach Blütenburg City.

Blütenburg City

In Blütenburg befindet sich die erste Turnhalle. Gegen die Trainer dort habt ihr noch keine Chance. Darum heilt ihr eure Pokémon im Center und sprecht dort mit dem Mann in der oberen rechten Ecke. Er fragt euch nach eurem Trainer-Profil. Ihr antwortet, indem ihr aus verschiedenen Wörtern einen Satz über euch bildet. Danach checkt ihr noch das Angebot im Laden und kauft, was ihr für eure anstehende Expedition in die Wildnis benötigt. Im Westen der Stadt begegnet ihr einem Mann, der euch zur Turnhalle bringt. Darinnen findet ihr euren Vater Norman. Während ihr euch unterhaltet, taucht ein Junge namens Heiko auf und fragt nach einem Pokémon. Ihr zeigt euch hilfsbereit und begleitet ihn, damit er sich ein wildes Pokémon fangen kann. Kehrt dann mit Heiko zur Turnhalle zurück. Nachdem ihr noch einmal mit eurem Vater geredet habt, geht ihr zu Heikos Haus westlich der Turnhalle und sprecht mit seinen Eltern. Diese erzählen, dass Heiko nach Wiesenflur geschickt wurde. Wenn ihr im späteren Spielverlauf die Turnhallen-Turniere gewonnen habt, könnt ihr zu Heikos Eltern gehen, um euch ein Spezial-HM abzuholen. Aber vorerst verlasst ihr Blütenburg City in Richtung Westen zur Route 104.

Route 104

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Waumpel, Nr. 27, Schwalbini, Fiffyen

Folgt der Straße bis zum Strand. Dort erwartet euch der junge Billy, der sich mit euch messen will. Er schickt die Nr. 22 (Level 6) und ein Schwalbini (Level 8)

DUELL Hydropi kämpft gegen Fiffyen.

TURNHALLE Hier lernt ihr euren Vater und Heiko kennen.

ins Gefecht. Folgt dem Strand Richtung Norden, bis ihr an Treppenstufen gelangt. Diese führen zu Mr. Bracks Haus. Leider ist dieser nicht zu Hause. Folgt der Straße weiter nach Norden. Pflückt unterwegs die Beeren und schon erwartet euch der nächste Kampf mit dem Schnösel Winston. Dieser versucht es mit einem Zigzachs (Level 8).Nachdem ihr Winston besiegt habt, geht ihr die Route 104 weiter nach Norden.

Blütenburgwald

Folgende wilde Pokémon leben hier: Waumpel, Schwalbini, Nr. 36, Nr. 15, Knilz

Wenn ihr das erste Mal durch den Wald lauft, geht ihr zuerst östlich durch das hohe Gras. Passiert den kleinen Zaun Richtung Süden, um kurz auf die 104 zurückzukehren. Hier trefft ihr auf ein Mädchen, das euch darauf hinweist, Pokébälle nicht mitten im Kampf zu benutzen. Südlich vom Mädchen liegt ein Pokéball. Schnappt ihn euch und lauft Richtung Norden in den Wald zurück. Geht zurück Richtung Westen und ihr begegnet dem Käfersammler Lyle, der sechs Waumpels (Level 3) gegen euch aussendet. Nördlich von Lyle findet ihr einen Para-Heiler. Wenn ihr etwas weiter einem Forscher der Devon-Corporation begegnet, fragt dieser, ob ihr ein Knilz gesehen habt. Während ihr mit dem Forscher sprecht, taucht ein gegnerisches Team auf und fordert den Weißkittel auf, Dokumente an das Team abzugeben. Der Forscher weigert sich und versteckt sich hinter euch. So müsst ihr gegen die Diebe ankämpfen. Das Team verwendet ein Fiffyen (Level 9) für das Duell. Nachdem ihr die Gegner in die Flucht geschlagen habt, wandert der Forscher zurück nach Metarost City. Als Belohnung für die Rettung bekommt ihr einen großen Ball, der dazu dient, Pokémon mit höherem Level einzufangen. Folgt dem Pfad, bis ihr auf den Käfersammler James stoßt. James kämpft mit der Nr. 42 (Level 8). Nördlich von James findet ihr Äther. Dann folgt ihr dem Pfad weiter nach Norden und zurück auf die Route 104.

Route 104

Zurück auf der Straße, erntet ihr die Beeren und begegnet einem kleinen Jungen, der euch TM09 gibt. Im Norden steht ein Blumenladen, den ihr betretet. Hier lernt ihr alles über Beeren und bekommt von einer der Frauen die Wailmerkanne. Diese benutzt ihr, um frisch gesäte Pflanzen zu wässern. Ein kleines Mädchen schenkt euch außerdem eine Amarenabeere. Verlasst mit den neuen Items den Blumenladen und bewegt euch nach Osten, um es mit den nächsten Trainern aufzunehmen. Zuerst versucht euch Lady Cindy mit einem Zigzachs (Level 7) zu schlagen. Dann tritt das Mädchen Haley mit einem Loturzel (Level 7) und einem Knilz (Level 7) gegen euch an. Hinter dem Mädchen Haley versteckt sich ein Angriffplus, das ihr später holt, wenn ihr „Schneiden" benutzen könnt. Vorerst geht es aber über die Brücke auf die Zwillinge zu. Dies ist der erste Zweierkampf, bei dem ihr zwei Pokémon in den Kampf schicken müsst. Organisiert deshalb eure Geschöpfe, bevor ihr in Sichtweite der beiden Mädchen kommt. Die Zwillinge Gina und Mia werden ein Loturzel (Level 8) und die Nr. 22 (Level 8) ins Duell führen. Ein kurzes Stück weiter erwartet euch schon der Fischer Ivan. Da seine drei Exemplare der Nr. 52 (alle Level 6) über keine gefährliche Attacke verfügen, schickt ihr euer schwächstes Tierchen in den Kampf. Dadurch wird es auch gleich hochgezüchtet. Wenn ihr diesen leichten Sieg eingeheimst habt, erntet ihr wieder Beeren und sprecht dann mit der alten Frau, die euch eine Maronbeere überreicht. Auf der rechten Seite des Pfades hinter dem Zaun ist noch eine X-Abwehr versteckt. Nun betretet ihr die Stadt über den Hauptweg.

Metarost City

In Metarost City nehmt ihr am ersten Hallen-Turnier teil. Bevor ihr aber zur Turnhalle geht, erforscht ihr die Stadt. Das Gebäude im Westen bietet Wohnungen für Mitarbeiter der Devon-Corporation. Sprecht in der zweiten Etage mit dem kleinen Jungen, um von ihm den Premierball zu erhalten. Dann geht ihr in Richtung Pokémon-Center und ihr betretet das Haus westlich des Centers. Sprecht mit dem Mann, um TM01 (Schneiden) zu bekommen. Wenn ihr das Item habt, dreht euch nach Osten und besucht die Pokémon-Trainerschule. Sprecht mit dem Lehrer, um die „Flinkklaue" zu ergattern. Bewegt euch nun in Richtung Turnhalle. Betretet zuerst das Haus rechts von der Halle. Ein kleiner Junge möchte hier mit euch Pokémon tauschen. Wenn ihr die Nr. 36 in eurer Gruppe habt, tauscht ihr ihn gegen die kämpferische Nr. 48. Dann ist es endlich an der Zeit, am ersten Turnier in der Halle teilzunehmen.

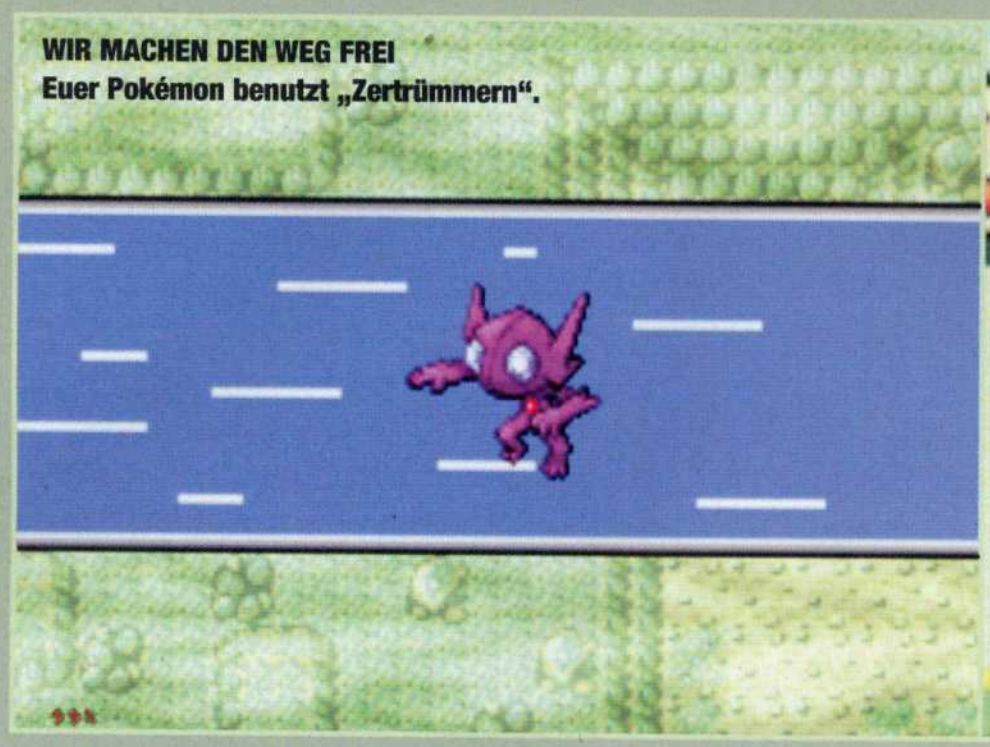
Pokémon Hallen-Orden Nr. 1

Belohnung: Stein-Orden

Das erste Turnier ist einfach, wenn ihr ein gutes Pokémon vom Wasser- oder Pflanzen-Typ besitzt. Bei diesem Turnier werden nur Stein-Typen von euren Gegnern in den Kampf geschickt. Als Erstes tritt

DUELL Flemmli nimmt es mit Hydropi auf.

POKÉNAVIGATOR Ein wertvolles Utensil zur Orientierung.



WIR MACHEN DEN WEG FREI
Euer Pokémon benutzt „Zertrümmern“.

WAHRE LIEBE? Eneco bezirzt ihre Gegner im Kampf

Teenager Josh mit drei Exemplaren von Nr. 57 (Level 10, 8 und 6) gegen euch an. Dann versucht sich der Teenager Tommy mit Nr. 57 (Level 11) an euch. Letztendlich trefft ihr auf Roxanne, die ebenfalls Nr. 57 (Level 14) und Pokémon Nr. 60 (Level 15) gegen euch ins Rennen schickt. Sobald ihr Roxanne besiegt habt, erhaltet ihr das erste Abzeichen und TM39 (Felsgrab). Beim Verlassen der Halle beobachtet ihr einen Überfall. Sprecht mit dem Forscher, dem ihr schon einmal geholfen habt, und hetzt dem Dieb auf der Route 116 hinterher.

Route 116

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Nr. 45, Nr. 42, Eneco, Schwalbini

Auf dieser Straße erwarten euch zwei Trainer. Nehmt zuerst den unteren Pfad und ergattert das Schutz-Item. Dann könnt ihr euch mit den Trainern beschäftigen. Zuerst begegnet euch der Käfersammler Jose, der ein Waumpel (Level 8), Nr. 15 (Level 8) und Nr. 42 (Level 9) ins Duell schickt. Auf dem oberen Pfad erwartet euch dann Teenager Joey mit einem Zigzachs (Level 8) und Nr. 73 (Level 10). Habt ihr auch diese beiden Trainer in ihre Schranken verwiesen, so wendet ihr euch nach Osten den nächsten Gegnern zu. Die Göre Janice versucht euch mit einem Exemplar der Nr. 55 (Level 10) zu Leibe zu rücken. Dann versucht es der Wanderer Clark mit drei Exemplaren von Nr. 57 (alle Level 8). Nachdem auch Wanderer Clark die Segel streichen musste, geht ihr weiter und sprecht mit dem Mann beim Haus. Er erzählt euch etwas über den Tunnel in der Nähe. Geht weiter nach Westen und benutzt „Schneiden“, um den Pfad zwischen den Bäumen betreten zu können. Hier erwartet euch zuerst Schüler Jerry mit Nr. 29 (Level 10). Darauf folgt Schülerin Karen mit einem Knilz (Level 9) und Nr. 45 (Level 9).Besiegt auch diese beiden Trainer und begebt euch zum westlichen Ende des Pfades, wo ihr wieder fleißig Beeren sammeln könnt. Außerdem findet ihr dort Äther. Wenn ihr das Zeug eingesackt habt, lauft ihr hinter dem Haus nach Osten. Ihr begegnet am Eingang einer Höhle einem alten Mann, der sein geliebtes Pecko vermisst. Er bittet euch um Hilfe und so betretet ihr die Höhle.

Metaflur-Tunnel

Folgende wilde Pokémon leben hier: Nr. 45

Ihr entdeckt die Bösewichter sofort. Bevor ihr es jedoch mit ihnen aufnehmt, holt ihr euch noch den Pokéball nördlich des Eingangs. Dann erst fordert ihr die Typen zum Kampf heraus. Das Team versucht euch mit einem Fiffyen (Level 11) niederzuringen. Sobald ihr den Kontrahenten besiegt habt, lässt er die gestohlenen Papiere fallen und Pecko ist ebenfalls befreit. Der Mann, dem ihr geholfen habt, ist Mr. Brack. Ihr habt sein Haus am Strand schon besucht. Mr. Brack und Pecko verlassen nach dem Kampf den Tunnel. Ihr lasst ebenfalls den Tunnel hinter

DER METAFLUR-TUNNEL
Zerschmettert die Steine, um den Tunnel passieren zu können.

SEEWEGE Mr. Brack schippert euch mit seinem Boot durch Henn.

SUPERMARKT Hier findet ihr alles für eure Pokémon.

ANGELN BERUHIGT Von diesem Fischer bekommt ihr eine alte Angel.

euch und steigt die Stufen im Felsen hoch. Schnappt euch das X-Spezial und sprecht mit dem Mann im Haus. Er wird euch sagen, wohin ihr als Nächstes gehen müsst. Dann geht es zurück nach Metarost City.

Metarost City

Wieder in der Stadt, trefft ihr auf den Forscher von Devon. Wenn ihr ihm die zurückeroberten Sachen zeigt, erhaltet ihr einen großen Ball. Dann geht ihr mit dem Forscher zur Devon-Corporation in die dritte Etage. Dort bittet er euch, ein Paket nach Graphitport City zu bringen. Dann bringt er euch zum Präsidenten. Dieser fragt, ob ihr nicht Faustauhaven besuchen könnt, um einen Brief an Troy zu übergeben. Ihr gebt euch hilfsbereit und bekommt dafür einen Pokénav. Dann verlasst ihr das Gebäude und geht in Richtung Blütenburgwald.

Route 104/Blütenburgwald

Auf dem Rückweg benutzt ihr „Schneiden" an den Bäumen in der Nähe der Brücke. Ihr ergattert ein Angriffplus. Dann lauft ihr zum Wald zurück und schneidet die Bäume am östlichen Pfad. Folgt dem Pfad bis zu einem Mädchen, das euch eine Wundersaat gibt. Östlich von dort könnt ihr noch eine X-Attacke entdecken. Lauft dann zum Strand und besucht Mr. Brack südlich von Blütenburg.

Route 104/Route 105/Route 106

Sprecht mit dem Kapitän. Er fragt euch, ob ihr nach Faustauhaven segeln wollt. Wenn ihr im Boot sitzt, folgt es der Route 105 nach Faustauhaven. Sobald ihr später „Surfen" beherrscht, könnt ihr allein die Wasserstraßen erkunden. Jetzt seht ihr euch aber erst in der Stadt um.

Faustauhaven

In dieser Stadt gilt es, den nächsten Orden zu erringen. Bevor ihr euch in den Kampf stürzen dürft, müsst ihr aber den Brief an Troy abliefern. Geht direkt in das erste Haus auf dem Weg und ihr bekommt einen Seidenschal. Dann sprecht ihr mit dem Fischer im Süden. Er gibt euch eine alte Angel, die es euch ermöglicht, Wasser-Pokémon zu fangen. Wandert dann zu einem Gebäude nördlich vom Center. Der Typ vor dem Haus fragt euch, was momentan angesagt ist. Antwortet ihm, indem ihr aus Wörtern einen Satz über Trends zusammenbaut. Geht anschließend ins Haus. Dann nehmt ihr euch die Trainer im Norden der Stadt vor. Zuerst geht euch Fischer Ned mit einem Exemplar von Nr. 66 (Level 12) an. Dann bekommt ihr es mit Fischer Elliot und seiner Nr. 11 (Level 11), Nr. 66 (Level 8) und Nr. 11 (Level 11) zu tun. Wenn ihr die Fischer besiegt habt, betretet ihr die Höhle am westlichen Strand.

Granithöhle

Folgende wilde Pokémon leben hier: Nr. 57, Nr. 48, Zobiris, Stollunior, Nr. 63

In der Höhle stoßt ihr auf einen freundlichen Wanderer, der euch TM05 (Blitz) gibt. Westlich von euch findet ihr ein Fluchtseil. Anschließend geht ihr die Leiter in der Nähe hinunter. Auf der nächsten Ebene sucht ihr in einer südlichen Passage nach einem Pokéball. In der unteren rechten Ecke findet ihr eine weitere Leiter. Durchquert diese Ebene Richtung Westen, bis ihr auf eine Treppe stoßt. Diese klettert ihr hinauf und geht weiter nach rechts zu einer weiteren Leiter. Klettert an der Leiter nach oben, ein Stück weiter links erklimmt ihr noch eine Leiter. Zurück auf der Hauptebene, bewegt ihr euch nach Westen und gelangt zu einem kleinen Höhleneingang. Betretet die Höhle und redet mit Troy. Überreicht ihm den Brief und er bedankt sich mit TM47 (Stahlflügel). Um die Höhle vollständig zu erkunden, müsst ihr später mit einem Eilrad zurückkehren. Mit diesem erforscht ihr die zweite, sandige Ebene, um einen Schutz und ein Sonderbonbon zu ergattern. Verlasst nun die Höhle wieder und lauft zur Turnhalle.

Pokémon Hallen-Orden Nr. 2

Belohnung: Knöchel-Orden

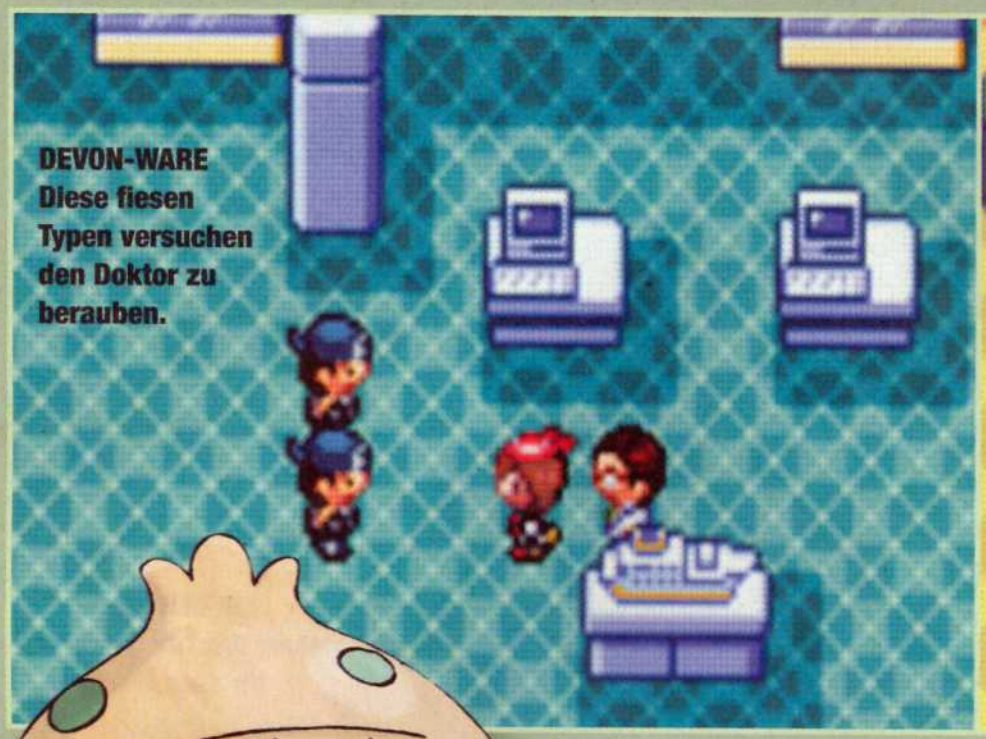
In dieser Halle herrschen Kampf-Pokémon vor. Die Turnhalle ist zu Beginn dunkel. Mit jedem Trainer, den ihr besiegt habt, wird der Lichtkreis jedoch größer. Zuerst müsst ihr es mit der Kämpferin Laura und ihrer Nr. 76 (Level 14) aufnehmen. Dann stellt sich euch der Schwarzgurt Hideki mit seiner Kreatur Nr. 73 (Level 14) entgegen. Als Nächstes gilt es, die Kämpferin Tessa mit zwei Exemplaren von Nr. 76 (beide Level 12) und einem von Nr. 73 (Level 12) zu besiegen. Als Letztes müsst ihr Hallenleiter Kamillo mit seinen Pokémon Nr. 73 (Level 17) und Nr. 76 (Level 18) schlagen. Wenn ihr gegen Kamillo gewonnen habt, erhaltet ihr den Knöchel-Orden, der alle Pokémon auf Level 30 bringt. Außerdem könnt ihr jetzt „Blitz" außerhalb von Kämpfen benutzen, um dunkle Wege zu erhellen, und ihr erhaltet TM08 (Protzen), das Attacke und Verteidigung während eines Kampfes erhöht. Kehrt mit den neuen Items zu Mr. Brack zurück.

Faustauhaven/Route 107/Route 108

Sprecht mit dem Kapitän und fragt, ob er euch nach Graphitport City bringt. Wieder segelt ihr über verschiedene Wasserstraßen. Kehrt im späteren Spielverlauf mit „Surfen" auf diese Straßen zurück, um verschiedene Trainer zu besiegen und das Schiffswrack nach Items zu durchsuchen.

Route 109

Wenn ihr „Surfen" beherrscht, kehrt ihr auch auf diese Straße zurück, um weitere Trainer im Wasser zu bekämpfen und ein AP-Plus zu ergattern. Zunächst bekämpft ihr aber



DEVON-WARE Diese fiesen Typen versuchen den Doktor zu berauben.

POKEMON-FAN-CLUB Der Vorstand des Vereins hat ein paar Tipps für euch!

sämtliche Trainer am Strand. Zuerst macht ihr Matrose Huey mit seinem Pokémon Nr. 73 (Level 14) platt. In der Nähe von Seemann Huey spielen kleine Kinder mit Schwimmreifen. Lasst euch den Pudersand von ihnen geben und wendet euch wieder den Trainer-Duellen zu. Dann müsst ihr den Planscher Ricky mit einem Zigzachs (Level 14) besiegen. Matrose Edmond setzt erst Kreatur Nr. 27 (Level 12), dann Nr. 73 (Level 12) und als Letztes wieder Nr. 27 (Level 12) gegen euch ein. Der letzte Trainer am Strand ist Planscher Lola mit zwei Azurills (beide Level 13). Wenn ihr mit den Gegnern am Strand fertig seid, geht ihr zum westlichen Strand in den Limonadenladen. Hier erwarten euch drei weitere Kämpfe, für die es eine Belohung gibt, falls ihr alle drei gewinnt. Der erste Gegner ist Matrose Dwayne mit Nr. 27, Nr. 66 und Nr. 73 (alle Level 11). Dann rückt euch die Schönheit Johanna mit Pokémon Nr. 50 (Level 13) zu Leibe. Der letzte Gegner im Laden ist Planscher Simon, der ein Azurill (Level 12) und Kreatur Nr. 55 (Level 12) in den Kampf schickt. Wenn alle drei Gegner besiegt sind, sprecht ihr wieder mit dem Besitzer des Ladens, um von ihm die Belohnung in Form eines Sechser-Packs Limonade zu kassieren. Nun könnt ihr damit beginnen, die Stadt zu erkunden.

Graphitport City

Wenn ihr die Stadt betretet, seht ihr einen Marktplatz im Westen. Die Händler sind auf besondere Waren spezialisiert. Hier gibt es einen Puppenhändler und einen Statuswerte-Guru. Wenn ihr ein energetisches Pokémon als Führer eurer Gruppe habt, gibt euch die Frau in der Nähe des Gurus ein Band. Sprecht mit dem Mann am nördlichen Ende des Marktes. Er befiehlt euch, zu ihm zurückzukommen, wenn ihr TM 43 (Geheimpower) besitzt. Nun verlasst ihr den Marktplatz und besucht den Pokémon-Supermarkt. Kauft hier eine Hafen-Mail für einen späteren Handel. Dann besucht ihr den Pokémon-Fan-Club westlich vom Laden. Sprecht mit dem Vorstand, der auf der Couch sitzt. Er rät euch, euren Pokémon mehr Pokériegel zu fressen zu geben. Dies tut ihr dann auch bald in der Wettkampfarena. Jetzt redet ihr aber noch mit der Frau am anderen Ende des Raumes. Sie untersucht eure Pokémon, um festzustellen, ob diese euch lieben. Wenn ihr gefällt, was sie sieht, belohnt sie euch mit einem Schal. Als Nächstes besucht ihr im Süden Kapitän Briggs Briggwerft. Wenn ihr mit dem Doktor sprecht, bemerkt er, dass ihr die Devon-Waren habt. Leider ist Brigg ausgegangen, weswegen ihr ihn suchen müsst, um ihm die Waren zu geben. Nun besucht ihr das Ozeanmuseum im Norden. Zahlt das Eintrittsgeld und sprecht dann mit dem gegnerischen Team, dem ihr schon begegnet seid. Ihr bekommt TM46 (Dieb). Dann benutzt ihr die hintere Treppe. Im Erdgeschoss findet ihr Kapitän Brigg. Wenn dieser euch die Sachen abnehmen will, tauchen gegnerische Teammitglieder auf und versuchen die Devon-Waren an sich zu bringen. Das erste Teammitglied benutzt ein Pokémon Nr. 97. Das zweite Mitglied schickt ein Pokémon Nr. 63 und Nr. 97 (beide Level 14) zu euch in die Arena. Wenn ihr die Typen besiegt habt, lassen sie die Waren in Ruhe und ergreifen die Flucht. Verlasst das

EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG Hier haust Kapitän Brigg.

OZEANMUSEUM Sucht hier nach Kapitän Brigg.

Museum und sucht im Westen der Stadt den Namenbewerter auf. Dieser Mann beurteilt die Namen eurer Geschöpfe und falls diese euch nicht mehr gefallen, könnt ihr sie dort ändern. Verlasst das Haus wieder und geht nach Norden in Richtung Wettkampfarena auf die Route 110.

Route 110

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Nr. 78, Nr. 52, Nr. 81, Pelipper, Nr. 80, Nr. 27, Wailmer, Nr. 66, Nr. 95

Die Route 110 ist lang und voll von Trainern und wilden Pokémon. Wenn ihr später ein Fahrrad habt, könnt ihr die Strecke über den Radweg abkürzen. Da ihr im Moment aber leider kein Fahrrad besitzt, müsst ihr euch zu Fuß durchschlagen. Pokéfan Isabell möchte sich mit euch messen und verwendet dabei die Pokémon Nr. 80 und Nr. 81 (beide Level 15).

Das Rätselhaus

An der Stelle, an der die Straße einen Knick macht, steht ein kleines Haus. Darinnen werdet ihr den Rätselmeister kennen lernen, der sich unter einem Tisch versteckt. Das ganze Haus ist eine Art Labyrinth, das ihr erfolgreich durchqueren müsst. Jedes Mal, wenn ihr einen Orden errungen habt, könnt ihr das Rätselhaus durchwandern, um besondere Items zu bekommen. Um das Haus wieder verlassen zu können, müsst ihr eine Schriftrolle finden, die den Code für den Ausgang beinhaltet. Nachdem ihr im Haus alles erledigt habt, lauft ihr nach Westen zur nächsten Straße.

Route 103

Das Gebiet westlich des Rätselhauses ist die zweite Hälfte der Route 103. Die andere Hälfte liegt bei Rosaltstadt. Erforscht also diesen Teil der Straße und schlagt die Trainer. Aromalady Daisy möchte euch mit einem Pokémon Nr. 94 (Level 16) schlagen. Habt ihr sie besiegt, so treten euch die Zwillinge Amy und Liv mit ihren Geschöpfen Nr. 80 und Nr. 81 (beide Level 16) entgegen. Nachdem ihr auch diese beiden niedergerungen habt, möchte sich Pokéfan Miguel mit einem Eneco (Level 16) mit euch anlegen. Der letzte Gegner auf dieser Straße ist Fischer Andrew mit Pokémon Nr. 52 (Level 5), Nr. 66 (Level 10) und noch einmal Nr. 52 (Level 15). Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, schneidet ihr die Bäume, um den oberen Teil der Straße zu erkunden. Ihr findet dort einen Megablock und einige Beeren. Kehrt mit vollen Taschen zum Rätselhaus zurück und wandert dahinter nach Osten weiter.

Route 110

Dieser Arm der Straße ist zermürbend. Die Strecke ist nicht nur voller Trainer, die sich mit euch anlegen wollen – sie ist außerdem überwuchert mit hohem Gras, voll mit wilden Pokémon. Geht unter dem Radweg nach Osten durch. Direkt vor dem ersten Trainer findet ihr ein Angriffplus. Legt euch dann mit Teenager Timmy an, der ein Fiffyen (Level 12), Nr. 70 (Level 16) und Nr. 78 (Level 14) gegen euch aussendet.

Rivalen-Kampf Nr. 2

Ein kleines Stück den Weg hoch werdet ihr auf euren Rivalen treffen. Habt ihr zu Beginn des Spiels Geckarbor gewählt, so treten ein Wailmer (Level 18), ein Knilz (Level 18) und Pokémon Nr. 5 (Level 20) gegen euch an. War dagegen Flemmli eure Wahl, bekommt ihr es mit einem Knilz (Level 18), Pokémon Nr. 101 (Level 18) und Hydropi (Level 20) zu tun. War aber Hydropi eure erste Wahl, führt euer Rivale ein Wailmer (Level 18), Pokémon Nr. 101 (Level 18) und Pokémon Nr. 2 (Level 20) gegen euch ins Feld. Wählt eure Pokémon jetzt bewusst aus, damit ihr nicht unterliegt.

Nachdem ihr euren Rivalen in seine Schranken verwiesen habt, bekommt ihr den Itemfinder.

Route 110

Folgt der Straße weiter und sammelt so viele einzigartige Pokémon, wie ihr finden könnt. Diese lange Straße bietet euch Gelegenheit, euren Pokédex aufzufüllen. Der erste Gegner auf dieser Straße ist Pokémon-Sammler Edwin. Er verwendet im Kampf ein Loturzel und dann Pokémon Nr. 23 (beide Level 14). Dann begegnet euch Psycho Edward, der Pokémon Nr. 39 (Level 16) in den Kampf führt. Als Letztes erwartet euch Angler Dale mit zwei Pokémon Nr. 66 (Level 12 und 9), einem Wailmer (Level 15) und Pokémon Nr. 66 (Level 12). Nachdem ihr euch erfolgreich verteidigt habt, geht es weiter zum anderen Ende der Straße. Dort gibt es einen weiteren Eingang zum Radweg. Wenn ihr ein Fahrrad habt, wird eine neue Straße befahrbar. Dazu später mehr. Nun geht es nach Norden weiter, wo ihr einige Nanabbeeren pflückt und dann weiter nach Malvenfroh City zieht.

Malvenfroh City

In Malvenfroh gibt es die nächste Turnhalle. Aber bevor ihr euch in den Kampf stürzt, habt ihr noch viele Dinge zu erledigen. Besucht zuerst das Haus neben dem Supermarkt. Wenn ihr einen Hafenbrief im Gepäck habt, könnt ihr diesen mit der Frau gegen einen Münzkorb tauschen. Mit dem Münzkorb habt ihr die Möglichkeit, in der Spielhalle von Malvenfroh zu zo-

ROUTE 103 Ein schweres Stück Arbeit liegt vor euch.

DER LIMONADEN-LADEN Eine nützliche Belohnung erwartet euch.

GUTES RAD IST NICHT TEUER
Bei Radla bekommt ihr ein Rad geschenkt.

DYNAMO-ORDEN
Tretet auf die vorstehenden Steine, um auf Walter zu stoßen!

cken. Besucht ein weiteres Haus im Osten, um vom Bewohner HM06 (Zertrümmerer) zu erhalten. Ein Stück weiter südlich findet ihr hinter dem Zaun noch ein X-Tempo. Das nächste Gebäude, das ihr aufsucht, ist Radlas Radladen. Sprecht mit dem Besitzer und er stellt euch zwei Fahrräder zur Wahl. Ihr könnt zwischen einem Kunst- und einem Eilrad auswählen. Das Eilrad ist zwar schnell, aber schwer um Ecken zu lenken. Das Kunstrad ist einfacher in der Handhabung, aber dafür etwas langsamer. Beide Räder gewähren euch Zugang zu unterschiedlichen Bereichen in Hoenn. Zum jetzigen Zeitpunkt solltet ihr das Eilrad wählen. Verlasst die Stadt Richtung Süden und geht in das Haus, das zum Radweg führt.

Radweg

Auf dem Radweg gibt es viele Trainer, die herausfordern. So versucht Triathlet Abigail euch mit einem Exemplar der Nr. 82 (Level 17) zu Leibe zu rücken. Dann versucht sich Triathlet Anthony mit zwei Pokémon Nr. 82 (beide Level 16) an euch. Triathlet Benjamin versucht euch ebenfalls mit Nr. 82 (Level 17) zu besiegen. Der nächste Trainer ist Triathlet Jasmine, die zwei Pokémon Nr. 82 (beide Level 15) und Pokémon Nr. 84 (Level 7) gegen euch ins Feld führt. Der letzte Gegner auf dem Radweg ist Triathlet Jacob mit zwei Pokémon Nr. 7 (beide Level 7) und der Nr. 82 (Level 15). Wenn ihr alle Trainer besiegt und das Ende des Radwegs erreicht habt, bewertet ein Typ auf einem Rad eure Fähigkeiten im Umgang mit dem Drahtesel. Wenn ihr euch jetzt stark genug fühlt, kehrt ihr zur Turnhalle in Malvenfroh zurück.

Malvenfroh City

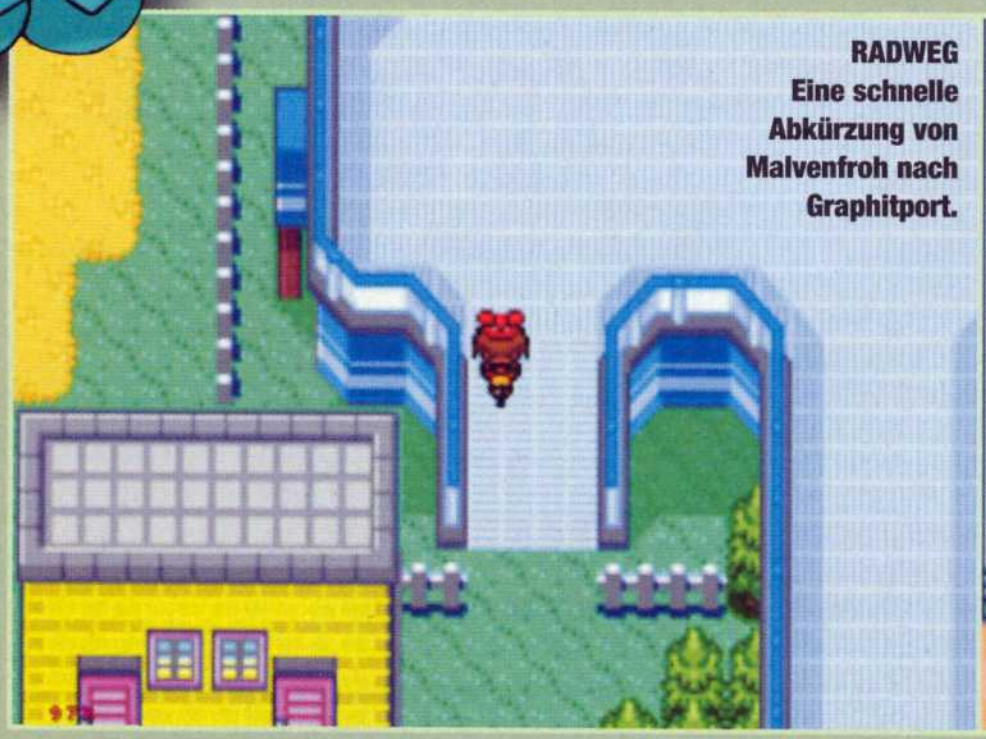
Vor der Turnhalle trefft ihr Wally, der ebenfalls den Orden erringen will. Erteilt ihm eine gnadenlose Lektion und bewahrt ihn vor einer Blamage gegen den Hallenbesten. Wally schickt sein Pokémon Nr. 29 (Level 16) gegen euch in den Kampf. Danach werdet ihr von Wallys Onkel nach Wiesenflur eingeladen, um Wally zu besuchen. Endlich gehen die beiden und ihr könnt die Turnhalle betreten.

Pokémon Hallen-Orden Nr. 3

Belohnung: Dynamo-Orden

Diese Halle ist mit elektrischen Pokémon gefüllt. Der erste Gegner ist Gitarrist Kirk mit einem Pokémon Nr. 78 und einem Nr. 82 (beide Level 18). Dann fordert euch Teenager Ben mit einem Zigzachs (Level 19) heraus. Kämpferin Vivian schickt Pokémon Nr. 76 (Level 19) gegen euch ins Rennen. Der vorletzte Gegner ist Gitarrist Shawn mit drei Exemplaren der Nr. 84 (alle Level 17). Nachdem ihr alle Trainer niedergerungen habt, trefft ihr auf den Hallenbesten Walter. Dieser schickt zuerst Pokémon Nr. 82 (Level 22) gegen euch aus. Darauf folgen Nr. 84 (Level 20) und Nr. 83 (Level 23). Wenn ihr Walter besiegt habt, erhaltet ihr den Dynamo-Orden, der es euch erlaubt, „Zertrümmern" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Außerdem bekommt ihr TM34 (Schockwelle). Später im Spiel kehrt ihr nach Malvenfroh zurück, um „Surfen" zu erhalten, da einige Bereiche von Hoenn nur vom Wasser aus erreichbar sind.

Hier endet der erste Teil unserer Komplettlösung.



RADWEG
Eine schnelle Abkürzung von Malvenfroh nach Graphitport.

WETTBEWERB Nehmt in den größeren Stadten an Pokémon-Wettbewerben teil.

KIDS ZONE

ALLES, WAS KIDS INTERESSIERT!

TV.MUSIK.KINO.ANIMES.GAMES.SPORT.HANDY.WISSEN.

Kids Zone

NEU: Jetzt 12 Seiten TV-Programm mit allen Animes und Soaps

NEU: Jetzt mit genialen Wissens- und Sportreportagen

ALLE 14 TAGE FÜR COOLE 2,20 EURO

Dank unserer hilfreichen Kurztipps werdet ihr euch elegant und effektiv durch die Matrix kämpfen.

Enter the Matrix

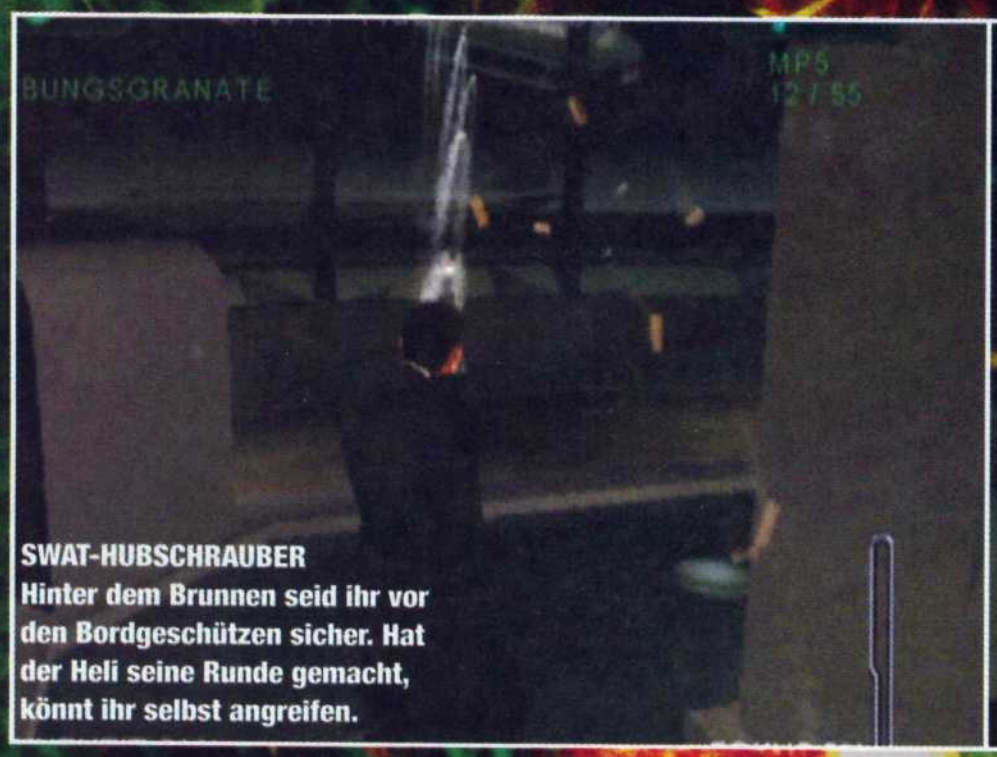
Flughafen

SWAT-Hubschrauber

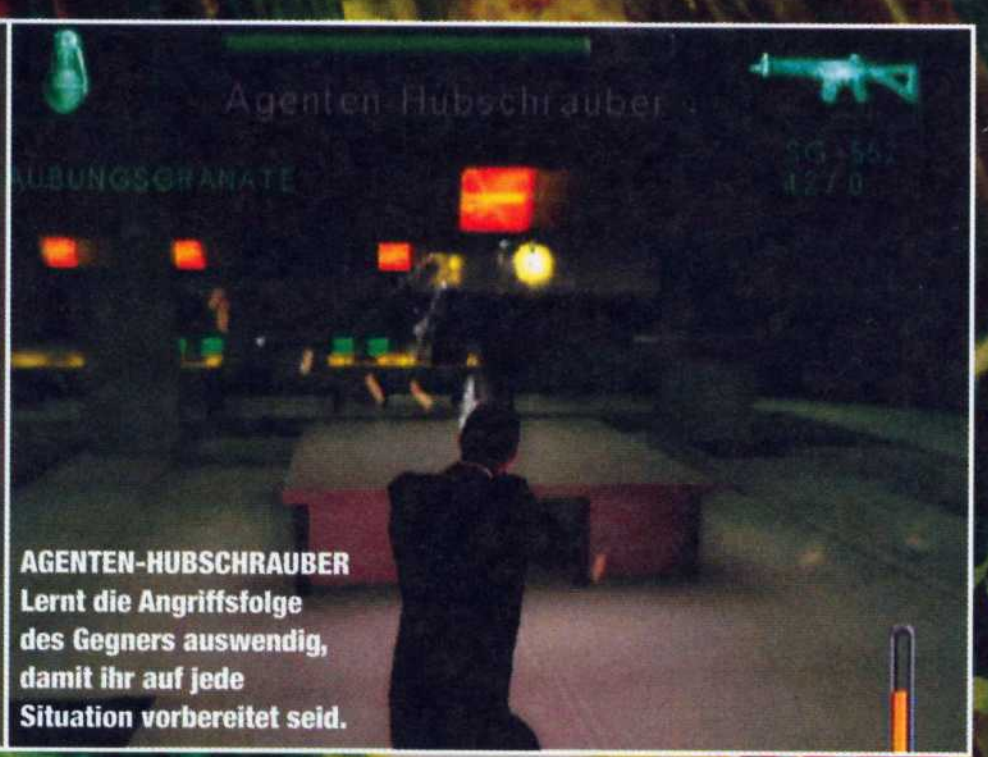
Der SWAT-Hubschrauber ist kein ungefährlicher Gegner. Das Bordgeschütz hat genug Feuerkraft, um euch innerhalb von Sekunden aus der Matrix zu befördern. Der Kampf verläuft immer nach demselben Muster. Der Helikopter feuert auf euch, bis er die Fensterfront abgeflogen hat. Während dieser Sequenz bleibt ihr hinter der Skulptur in der Mitte des Raumes in Deckung. Danach könnt ihr ungestört auf den Hubschrauber schießen. Haltet ein wenig Abstand zum Fenster, damit die Kugeln auch im Helikopter und nicht in der Wand einschlagen. Die Polizisten, die sich von dem Dach abseilen, legt ihr zunächst mit einer Betäubungsgranate lahm. Nutzt den Fokus ausschließlich für diese Gegner, da ihr sonst schnell in Bedrängnis geratet.

Agenten-Hubschrauber

Der Hubschrauber erscheint abwechselnd an drei Seiten des Turms, wobei er immer nach demselben Muster vorgeht. Prägt euch die Vorgangsweise des Agenten ein, damit ihr euch rechtzeitig hinter einer der Säulen verstecken könnt. Wenn ihr selbst zur Offensive übergeht, dürft ihr eure Deckung nie ohne aktivierten Fokus verlassen. Der Hubschrauber feuert ohne Pause und



SWAT-HUBSCHRAUBER
Hinter dem Brunnen seid ihr vor den Bordgeschützen sicher. Hat der Heli seine Runde gemacht, könnt ihr selbst angreifen.



AGENTEN-HUBSCHRAUBER
Lernt die Angriffsfolge des Gegners auswendig, damit ihr auf jede Situation vorbereitet seid.

macht euch unter normalen Umständen innerhalb von wenigen Sekunden unschädlich.

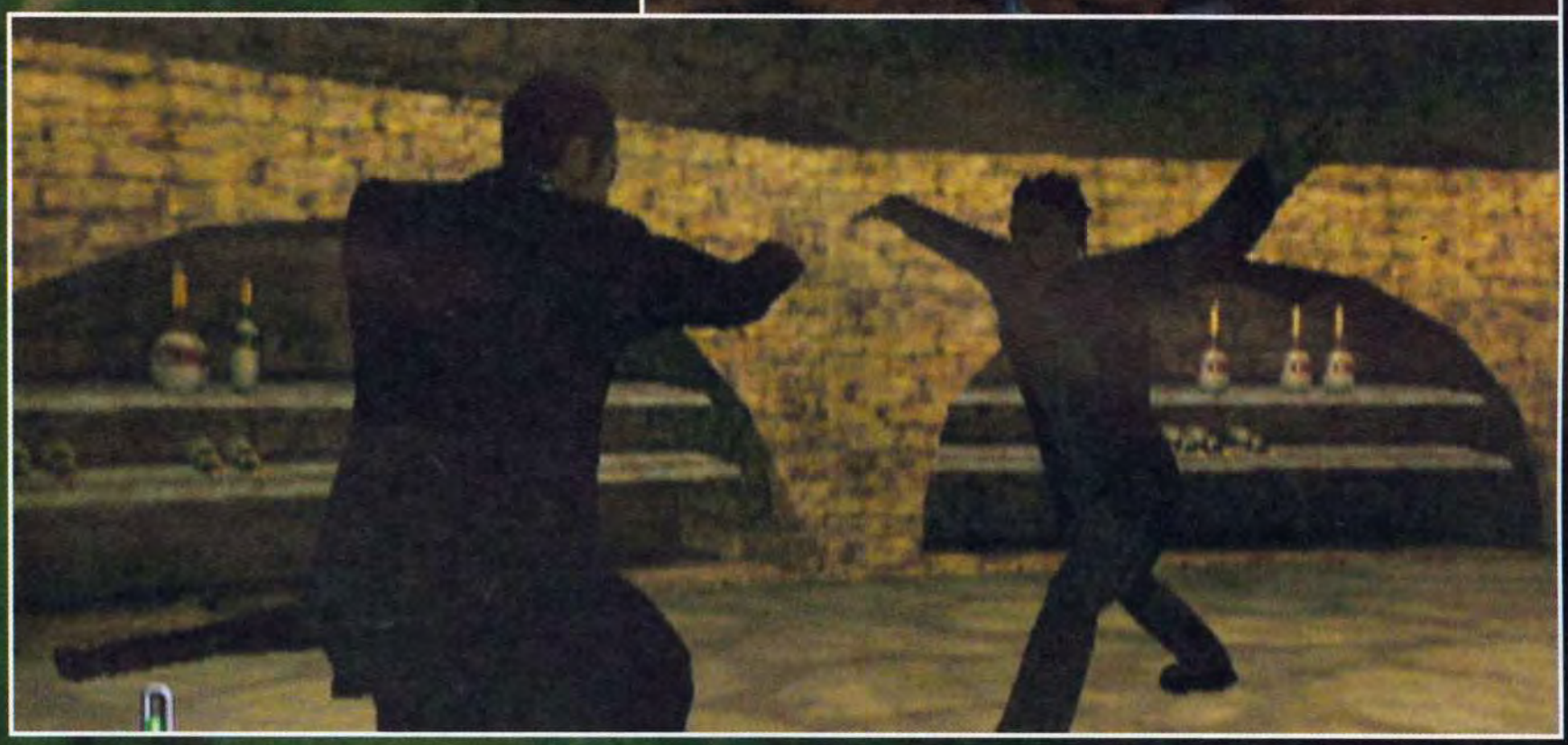
Chateau

Cujo

Euer nächster Sparringpartner hört auf den Namen Cujo. Diesen Kampf müsst ihr mit Feingefühl angehen. Zu Cujos Stärken zählt es, Angriffe zu kontern. Schlagt nie wild drauflos, sondern setzt den Fokus geschickt ein. Hebt euch allerdings eine kleine Energiereserve auf für den Fall, dass euer Gegner seinen Spezialangriff vorbereitet. Fuchtelt Cujo mit den Armen, weicht ihr schnell zur Seite aus. Der folgende Spezialangriff hat nicht nur eine sehr große Reichweite, ihr habt auch keinerlei Chance, diesen Angriff abzuwehren. Habt ihr die Hälfte von Cujos Lebensenergie aus ihm herausgeprügelt, erscheinen seine Lakaien, die für etwas Abwechslung sorgen. Weicht den Kugeln aus und erledigt einen nach dem anderen. Anschließend geht der Kampf wie gehabt weiter.

AGENT AN BORD Befördert den blinden Passagier mit einigen Fokus-Würfen aus dem Flugzeug. Die Rampe öffnet ihr ebenfalls mit der Fokus-Funktion.

TRINITY Die perfekte Deckung von Trinity könnt ihr am Ende des Kampfes nur noch per Fokus durchdringen. Spart also genügend Energie.



SPEZIALANGRIFF Sobald der Feind mit den Armen fuchtelt, weicht ihr zur Seite aus, damit ihr nicht Cujos brutalen Spezialangriff abbekommt.

Die Grundlagen:

- Nutzt jede Gelegenheit, um eure Lebens- und Fokusenergie aufzuladen. Wenn ihr unvorbereitet in einen Hinterhalt lauft, habt ihr meist schlechte Karten.
- **Werft regelmäßig einen Blick in das Tipps-Menü. Hier werden euch diverse Moves und Fähigkeiten der Spielfigur näher gebracht.**
- Der Fokus ist der Schlüssel zum Erfolg. Eure Nahkampfangriffe richten mit der aktivierten Fokus-Funktion erheblich mehr Schaden an als sonst.
- **Sucht häufig Deckung hinter Säulen, Kisten, Mauern oder anderen großen Objekten. So könnt ihr euch einen Gegner nach dem anderen vornehmen und sogar während eines Kampfes eure Lebensenergie regenerieren lassen.**
- Wenn ihr in die Ego-Perspektive wechselt, wird die automatische Zielfunktion deaktiviert. Allerdings könnt ihr euch in dieser Ansicht nur seitlich bewegen.
- **Wenn ihr Freunden zu Hilfe eilen oder ihnen mit dem Scharfschützengewehr Feuerschutz geben müsst, hilft der Fokus ungemein. So könnt ihr euch mit dem Zielen Zeit lassen und müsst nicht fürchten, dass einer eurer Kameraden frühzeitig den Löffel abgibt.**
- Wenn ihr auf der Flucht vor Agenten seid, setzt ihr den Fokus ein. Zwar läuft die Zeit dann langsamer ab, aber dafür rennt eure Spielfigur schneller.
- **Besonders hartnäckige Gegner wie Cujo oder Trinity haben keine Chance, wenn ihr den Fokus einsetzt. Gerade die Würfe und Tritte richten enormen Schaden an.**
- Stealth-Kills, also Überraschungs-Angriffe aus dem Hinterhalt, sind besonders effektiv. Eure Gegner haben kaum Zeit, sich überhaupt umzudrehen, wenn ihr euch eurem Opfer mithilfe des Fokus nähert. Selbst Vampire schaltet ihr auf diese Weise im Handumdrehen aus.
- **Habt ihr euch verlaufen, erscheint nach kurzer Zeit ein Pfeil am oberen Ende des Bildschirms. Der Wegweiser führt euch über mehrere Wegpunkte zum Ausgang des Levels.**

SERVERCRASH Schubst den Agenten in den defekten Server.

SUNNYBOY Macht den Vampir mit Tritten und Würfen fertig.

Kraftwerk

Agent

Beseitigt jegliche SWAT-Präsenz auf der ersten und der zweiten Etage. Jetzt erscheint ein Agent, gegen den ihr nicht den Hauch einer Chance habt. Lockt den übermächtigen Gegner zum oberen Stockwerk und zerstört die Server mit einigen gezielten Schüssen. Sobald diese Geräte Funken sprühen, aktiviert ihr den Fokus und drängt den Agent in die zerstörten Server.

Zwischengegner

Seraph, Trinity, Vlad und die Agenten besiegt ihr immer auf dieselbe Art und Weise. Eure Gegner steigern sich im Verlauf der Prügelei, dadurch ist es am Ende des Kampfes so gut wie unmöglich, die perfekte Deckung des Gegenübers zu durchdringen. Spart deshalb euren Fokus und geht aggressiv zu Werke. Bringt abwechselnd hohe und niedrige Schläge an, damit ihr die Kämpfer auf dem falschen Fuß erwischt. Habt ihr dem Feind ordentlich Schaden zugefügt, setzt ihr den Fokus ein und bringt die Sache zu Ende. Es ist besonders vorteilhaft, wenn ihr euren Widersacher in eine Ecke drängt. Jetzt dürft ihr kein Erbarmen zeigen – zerlegt den Feind stattdessen mit einem Hagel von Schlägen und Tritten.

HACK-PUZZLE So sieht das fertige Bild aus.

Let's hack! – Der Hacken-Modus

Geht im Hauptmenü in den Hacken-Modus. Für diejenigen, die alt genug sind, gibt es eine schöne Rückblende – man befindet sich auf Laufwerk A: eines alten DOS-Rechners. Leider funktionieren Befehle wie CD (Change Directory) nicht. Den einzigen Befehl, den ihr selber herausbekommen müsst, ist DIR (Directory). Alle Befehle müssen mit komplettem Pfad angegeben werden, zum Beispiel: DIR A:\NOTEZ, um den Inhalt des Verzeichnisses NOTEZ auf Laufwerk A: anzuzeigen.

So hackt ihr die Matrix

Eingabe: DIR

Zunächst solltet ihr die Texte lesen. Beispiel: READ A:\NOTEZ\PASSWORD.TXT. Dort erhaltet ihr sowohl wichtige als auch nutzlose Informationen. Das Passwort ist FROZENFISH.

Eingabe: LOGIN

Antwort: Enter Password: (If you are a guest, type „GUEST")

Eingabe: GUEST

Antwort: B: is now accessible

Jetzt ist Laufwerk B: verfügbar.

Alternative Logins

Zurzeit sind uns zwei weitere Login-Namen bekannt. Gebt statt GUEST FREEMIND oder COWBOY-CURTIS ein. Wenn das System sagt, ihr seid schon eingeloggt, müsst ihr mit dem Befehl REBOOT das System neu starten. Sowohl bei FREEMIND als auch bei COWBOYCURTIS könnt ihr euch eine Nachricht von Morpheus in fünf Fragmenten anhören.

Wie komme ich an B:\TOOLS?

Eingabe: DIR B:\TOOLS

Antwort: Tools directory is binary encrypted. Enter 5 digit access code: (Q to quit)

Der Code besteht aus fünf Ziffern, entweder 0 oder 1. Nach jeder Eingabe seht ihr, wie viele Ziffern richtig sind und wie viele an der richtigen Stelle stehen. Der Code ist jedes Mal anders – ihr müsst ihn also selber knacken. Am besten beginnt ihr mit der Eingabe „11111" oder „00000". Dann wisst ihr bereits, wie viele Einsen und Nullen vorhanden sind. Beispiel: Eingabe „11111". Antwort: Two digits correct. Da von fünf Einsen zwei korrekt sind, muss der Code aus zwei Einsen und drei Nullen bestehen. Logischerweise stehen von den fünf Einsen auch zwei an der richtigen Stelle. Jetzt hilft nur noch ausprobieren. Habt ihr den richtigen Code gefunden, seht ihr die neuen Befehle. TIPP: Um es sich leichter zu machen, startet ihr die Codeabfrage so lange neu (Q statt eines Codes eingeben und erneut DIR B:\TOOLS tippen), bis ihr bei der Eingabe von „11111" oder „00000" entweder eine oder vier Ziffern korrekt habt. Der Code hat dann nur fünf mögliche Variationen.

Beispiel:
Eingabe: „00000"
Antwort: Four digits correct
Fazit: Der Code besteht aus vier Nullen und nur einer Eins. Die möglichen Codes sind daher:
00001
00010
00100
01000
10000

Laufwerk V:

Eingabe: VIRTUAL

Antwort: A:\>VIRTUAL Virtual Drive – SECURITY CHECK Enter password:_

Eingabe: FROZENFISH

Es folgt ein Puzzle-Bild, das ihr unter Zeitdruck zusammensetzen müsst. Zwei mögliche Ergebnisse: Solution: BLUE oder Solution: RED. Ihr wollt zu Solution: RED. Solltet ihr beim ersten Versuch als Ergebnis „BLUE" erhalten, tippt ihr schnell TRACEKILL ein und versucht es dann erneut.
Wenn ihr „Solution: RED" erreicht habt, ist Laufwerk V: freigeschaltet.

E-Mails lesen

Eingabe: ROOTSEARCH

Ihr erhaltet Zugang zum Root-Verzeichnis. Obendrein wird das Administrator-Passwort angezeigt: THISISNOTREAL

Eingabe: MAIL

Antwort: Enter ROOT ADMIN Password:>_

Eingabe: THISISNOTREAL

Antwort: Do you wish to read email(s)?

Eingabe: Y

Ihr erhaltet nun vier Telefonnummern, die ihr jeweils mit dem DIAL-Befehl anrufen könnt. Nur die letzten beiden Nummern bringen euch wirklich weiter.

Eingabe: DIAL 0012135550142

Ihr hört die Stimme von Morpheus. Er sagt, dass Trinity euch weiterhelfen kann.

Eingabe: DIAL 0013105550111

Trinitys Stimme sagt euch, dass ihr CODE 942 benutzen sollt.

Eingabe: PORTKEY 942

Es folgt ein Chat mit Trinity – ihr könnt auf die Fragen antworten, was ihr wollt. Trinity überspielt euch den Befehl CRACK.EXE.

Eingabe: CRACK 8RAM

Neues Laufwerk: RAM:

Laufwerk RAM:

Eingabe: HANDSHAKE

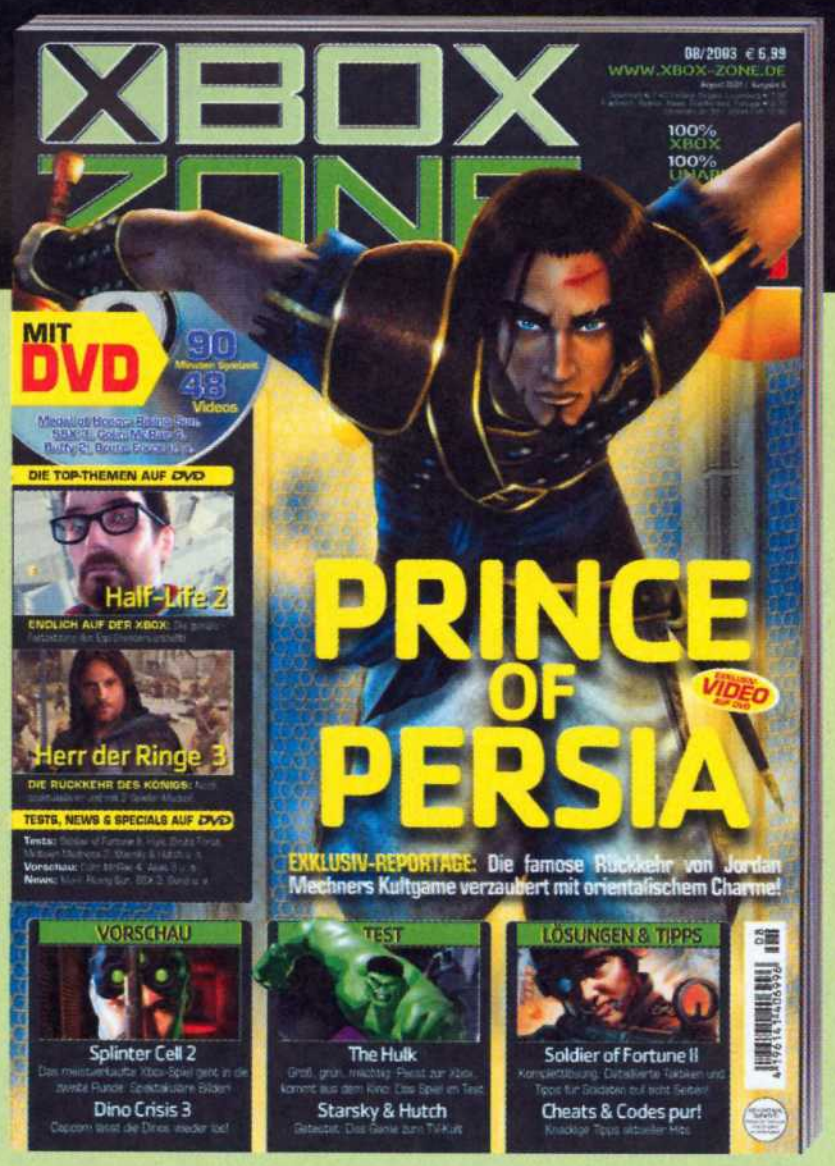
Es folgt ein Chat mit Sparks – Antworten sind mal wieder egal. Am Ende der Unterhaltung gebt ihr „EMP" ein.

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!

LEXIKON



Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und einem exklusiven Videos auf DVD zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung von Microsoft. Außerdem alles zum Oriental-Knaller Prince of Persia: The Sands of Time und Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Im Testteil warten unter anderem Soldier of Fortune II: Double Helix, Mace Griffin: Bounty Hunter und Midnight Club II.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Wie stehst du zum Thema Pokémon?
Ich liebe die kleinen japanischen Knuffelmonster. ❑
Die dümmste Erfindung aller Zeiten. ❑
Weiß nicht genau, was ich davon halten soll. ❑

6. Wie findest du unsere Berichterstattung zu Pokémon-Spielen?
Ich hätte am liebsten noch viel mehr davon. ❑
Bitte verschont mich damit. ❑
Ganz okay. ❑

7. Welche Wertung hättest du Wario World gegeben?
Zwischen 90% und 100%. ❑
Zwischen 80% und 90%. ❑
Zwischen 70% und 80%. ❑
Weniger. ❑

8. Bist du mit der Spieldauer von Wario World zufrieden?
Ja. Ist genau richtig. ❑
Ein bisschen länger hätte es schon sein dürfen. ❑
Nein. Es ist enttäuschend kurz. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 08/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Einzigartiges Duo	___	❑	❑	❑
Reportage: Pokémon	___	❑	❑	❑
Vorschau: True Crime: Streets of L.A.	___	❑	❑	❑
Vorschau: Die Sims brechen aus	___	❑	❑	❑
Test: Hitman 2: Silent Assassin	___	❑	❑	❑
Test: F1 Career Challenge	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Rubin & Saphir	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Import-Test: Viewtiful Joe	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Enter the Matrix	___	❑	❑	❑
Feedback: Matrix Comic	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 08 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen
Fax: +49 - 30/88918855
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 37.224 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Atari	74, 75
Computec Media AG	55, 89, 93, 94
Game Store	21
Idee & Spiel	16, 17
Kooperation Matchem	51
Leipziger Messe GmbH	29
Nintendo	2
THQ	99
Vivendi	79

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat auf's Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Steven Poland aus Wolfsburg

- **Eine Sony PlayStation 2:** René Böhm aus Cottbus

- **Einen Nintendo GameCube:** Alexander Hartlieb aus Kirchheim
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Dirk Meinecke aus Offenbach

Herzlichen Glückwunsch!

N-ZONE unter Beschuss!

Fabian und Udo geraten in eine der chaotischen Schlachten auf Mittelerde und bekommen es schnell mit der Angst zu tun. Schickt uns einen kurzen, witzigen Kommentar für die beiden zu und gewinnt einen der tollen Preise, die wir euch in Zusammenarbeit mit EA präsentieren können.

UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

- 5 x T-Shirt *Def Jam Vendetta*
- 5 x *Def Jam Vendetta* (GC)
- 5 x *F1 Career Challenge* (GC)

Schreibt uns euren Kommentar doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Die witzigste Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe. Vergiss nicht Deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende ein SMS mit dem Text: "NZL Dein Kommentar Dein Name Deine Adresse" (Beispiel: "NZL Ich hasse Orks Gimmly Gloinssohn 99999 Moria")

D: 81114; € 0,49*/SMS, *Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;
CH: 72444; Sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 Sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deinem Kommentar an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 13. August.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Wieder einmal war die N-ZONE mit hochkarätigen Berichten voll gestopft. Nicht nur die ausführliche Vorschau zu *Mission Impossible* konnte als Highlight glänzen. Auch das Rare-Special mit den Vorschauen zu *Perfect Dark, Jet Force Gemini* und *Twelve Tales: Conker 64* – das übrigens später zu *Conker's Bad Fur Day* umbenannt wurde – war sehr informativ.

VORSCHAU

N-ZONE 09/03 Ab 13.08.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Jacob Andersen

Der 30-jährige Jacob Andersen ist Game Director bei IO Interactive.

Was spielen Sie im Augenblick?
Delta Force: BlackHawk Down (PC), *Freedom: Soldiers of Liberty* (PS2).

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei *Delta Force* gefällt mir die relativ unkomplizierte Action. Das actionreiche und taktische Spielprinzip bei *Freedom: Soldiers of Liberty* kann mich auch sehr begeistern.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES), *Ogre Battle* (SNES) und *Advance Wars* (GBA).

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die geballte Rechenpower in einem kleinen, aber trotzdem kompakten Kasten vereint.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Definitiv *Ogre Battle*.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich bin ein alteingesessener Commodore-64-Fan. Deshalb kann eigentlich jedes Spiel für dieses System als Auslöser für meine Leidenschaft angesehen werden.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Das hängt ganz von meiner Stimmung ab. Der Wunsch nach Adrenalin steht der Entspannung gegenüber und den beiden steht wiederum der Wunsch nach Grübelaufgaben gegenüber.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Counter-Strike und *Day of Defeat*. Beide laufen flüssig und man findet immer einen guten Server.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Nun, ich hoffe, ihr genießt das Spielen von *Hitman 2: Silent Assassin*.

F-Zero GX

Auf dem Super Nintendo und N64 war *F-Zero* bereits eines der schnellsten und besten Rennspiele überhaupt. Nach langem Warten und Hoffen ist es nun endlich so weit. Wir prüfen die GameCube-Neuauflage in einem ausführlichen Importtest auf Herz und Nieren und berichten euch, ob sich das Warten gelohnt hat.

Mario Golf: Toadstool Tour

Prinzessin Peach, Toad, Mario und alle anderen laden euch zu einer gemütlichen Runde Golf ein. Das knuffige Design des Spiels lenkt etwas von dem verborgenen Tiefgang ab, den das Spiel zweifelsohne bieten wird. Wie es sich auf dem harten Prüfstand macht, erfahrt ihr im Importtest in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

IM TEST:		P.N.03 (GC)
IM TEST:		WORLD RACING (GC)
IM TEST:		XGRA (GC)
VORSCHAU:		PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (GC)
VORSCHAU:		HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE (GC)
VORSCHAU:		STAR WARS ROGUE SQUADRON III (GC)
VORSCHAU:		SPHINX AND THE SHADOW OF SET (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

RED★FACTION II™

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: ‚Red Faction II' hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen."
Players 12/2002

„Die Revolution schwappt in all ihrer Pracht auf den Würfel über."
Big.N 02/2003

„Das grafische Gesamtbild wird abgerundet von sauber animierten Figuren und bombastischen Effekten."
OXM 05/2003

XBOX PC CD-ROM NINTENDO GAMECUBE PlayStation.2 volition

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ©, Game Boy Advance, and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©, TM 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

THQ

VUD

LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft

4 TAGE ACTION+

21.8.-24.8.2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action

GC

GAMES CONVENTION

ebay GamePro GameStar GIGA.DE GamesMarkt.de MCV

WWW.GC-GERMANY.COM